10.2010 | 83
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

PHẦN MỀM DÀNH CHO BÉ YÊU

CỜ BÀN XUỐNG PHỐ

MỘT VÀI THỦ THUẬT STARCRAFT II

CA SĨ ĐỨC TUẤN: "CNTT CHẮP CÁNH CHO ÂM NHẠC"

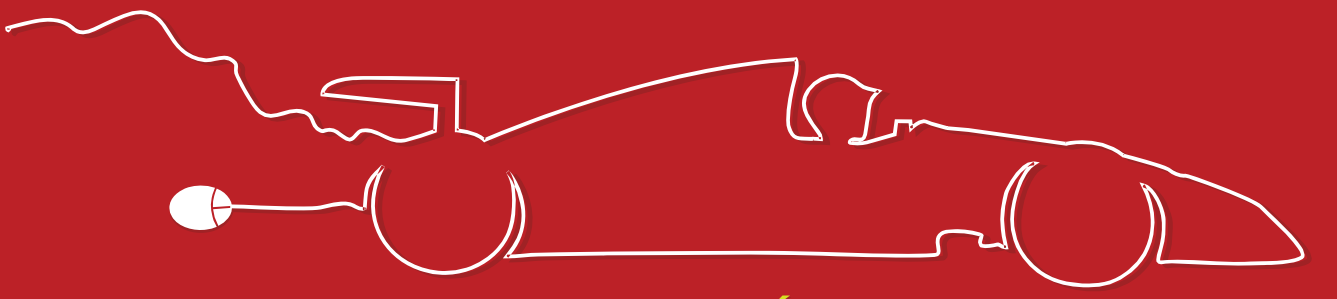
BÀN PHÍM CƠ: Trở về CƠ BẢN

trang71-72

THĂM DÒ Ý KIẾN BẠN ĐỌC

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833
10>

MEGA VNN



Hòa mạng MegaVNN **gấp**
để Lướt Net **nhanh**
và có ngay rất nhiều ưu đãi

Từ ngày 30/8 – 13/10/2010 khuyến mãi lớn dịch vụ MegaVNN và Điện thoại cố định với nhiều ưu đãi lên đến hàng triệu đồng:

- ***Miễn Cước Hòa Mạng***
- ***Tặng Phần Mềm Diệt Virus MegaSecurity***
- ***Tặng Cước Sử Dụng***
- ***Tặng Modem Wifi***

Đặc biệt có chính sách hấp dẫn dành riêng cho khách hàng doanh nghiệp.

Vui lòng gọi số 39.116.116 hoặc đến các cửa hàng VNPT TP.HCM gần nhất để đăng ký.
Website: www.hcmtelecom.vn/khuyenmaiMegaVNN

Gọi ngay **39 116 116** để đăng ký dịch vụ.

VNPT TP.HỒ CHÍ MINH

VNPT Cuộc sống đích thực

Tốc độ. Thuần túy và đơn giản

Ổ Cứng Máy Tính Để Bàn
WD Caviar® Black

Giải pháp nào cho những PC luôn chạy hết công suất hoặc máy tính game vận hành ngày đêm? Chính là WD Caviar Black với hai bộ xử lý, bộ đệm cache 32MB và dung lượng lên đến 2TB. Tốc độ quay 7200 RPM không gì kiềm chế. Vận hành cực mát. Công nghệ đầu đọc không chạm. Tính năng chống rung hoàn hảo. Cùng với thời hạn bảo hành 5 năm. Giải pháp vô cùng hoàn hảo đối với người dùng đam mê tốc độ.

Sức mạnh của sự lựa chọn, chất lượng của WD

Western Digital®

Trung tâm bảo hành của Western Digital tại Việt Nam:

Tp. Hồ Chí Minh : 9 Đặng Thị Nhu, P. Nguyễn Thái Bình, Quận 1, TP. HCM - Tel: (08) 22469397
Hà Nội : 950 Đường Láng, Quận Đống Đa, Hà Nội - Tel: (04) 32593311
Đà Nẵng : 134 Hàm Nghi, Quận Thanh Khê, Đà Nẵng - Tel: (0511) 3749234

Western Digital, WD, the WD logo, WD Caviar and Put Your Life On It are registered trademarks in the U.S. and other countries; Black is a trademark of Western Digital Technologies, Inc. Other marks may be mentioned herein that belong to other companies. Product specifications subject to change without notice. © 2008 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved. One gigabyte (GB) = one billion bytes. One terabyte (TB) = one trillion bytes. Total accessible capacity varies depending on operating environment.

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

Thế Giới game **GAME & GIẢI TRÍ**
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điệu
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG **10.2010** - SỐ **83**

GIỚI THIỆU

22 Phần mềm dành cho bé yêu
26 Ship Simulator Extreme - Chinh phục đại dương
28 Drawn: Dark Flight - Du hành vào thế giới kì ảo
30 Dance! It's Your Stage - Sàn nhảy của bạn
31 Drawn: The Painted Tower - Tháp tranh phép thuật
32 Rhythm Zone - Thế giới nhịp điệu
33 Airport Mania: First Flight - Kiểm soát không lưu
34 World Snooker Championship 2009 - Thế giới bi da
35 Worms Reloaded 2010 - Sâu tái chiến
36 Tetris Party Deluxe - "Đại tiệc" xếp gạch
37 Pokemon HeartGold SoulSilver - Trái tim vàng linh hồn bạc
40 Chop Chop Sport - Thể thao phong cách mới

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Niên Giám CNTT-TT VIETNAM ICT DIRECTORY 2010
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin thế giới
5 Tin trong nước
6 Ca sĩ Đức Tuấn: "Công nghệ thông tin chắp cánh cho âm nhạc"
8 Bàn phím cơ (mechanical keyboard): Trở về cơ bản
12 Cờ bàn xuống phố
14 "Cờ bàn giúp phát triển kỹ năng mềm"
16 Làm quen với cờ bàn
20 Cộng đồng AoE Việt Nam: Tái sinh

PHẦN CỨNG

42 HDMI Selector: Tăng kết nối cho console
44 Kinect: Chơi game cảm ứng cùng Microsoft
46 Eye pet: Nuôi thú ảo
48 Chuột máy tính: Tứ đại cao "thủ"
50 Charge cube: Trạm sạc đa năng

TRỢ GIÚP

51 Cuộc trò chuyện cần có
54 Salfeld Child Control 2010: Quản lý con cái sử dụng máy tính và Internet
57 Hỏi - Đáp
58 Khó khăn tuổi mới lớn

SÂN GAME

60 Phim chuyển thể từ game: Chờ 2011
62 Engine: Sự phát triển và áp lực đổi mới
64 Vụ nổ Chernobyl và đề tài hạt nhân trong game
66 Một vài thủ thuật của Starcraft II
68 Vòng đời của một tựa game

MỸ TỔ CHỨC THI PHÁT TRIỂN GAME CHO THIẾU NHI

Chính phủ Mỹ vừa công bố khởi động cuộc thi quốc gia "National STEM Video Game Challenge" trong chiến dịch "Educate to Innovate". Cuộc thi nhắm đến mục tiêu tăng cường giáo dục khoa học tự nhiên, kỹ thuật công nghệ và toán học vào việc phát triển trò chơi. Cuộc thi do Joan Ganz Cooney Center và E-Line Media tổ chức cùng với sự tài trợ của AMD Foundation, Entertainment Software Association và Microsoft.

National STEM Video Game Challenge diễn ra từ 12/10/2010 – 5/1/2011, gồm 2 giải: Youth Prize dành cho học sinh từ 9-13 tuổi, Developer Prize dành cho các nhà phát triển game chuyên nghiệp phát triển game cho thiếu nhi theo mục tiêu của cuộc thi. *Website: www.stemchallenge.org/youthprize*

SỐT HALO REACH

Tại Anh, 300 nghìn bản Halo Reach đã bán sạch chỉ trong 24 giờ phát hành đầu tiên, lập tức đưa tên trò chơi xếp thứ 10 trong danh sách game bán chạy hàng tuần. Trong khi đó, phiên bản cơ bản của Halo Reach đã giành vị trí game bán chạy nhất trên trang web Amazon.com, phiên bản Limited chiếm vị trí thứ 4 còn phiên bản Legendary (có thêm tượng nhân vật do Todd McFarlane thiết kế) giữ vị trí thứ 9. Gói sản phẩm gồm máy Xbox 360 ổ cứng 250GB vỏ dán Halo, tay cầm không dây xếp thứ 8 trong danh sách hàng bán chạy nhất của Amazon. Phil Spencer, phó chủ tịch Microsoft Game Studios, tiết lộ Halo Reach đã mang về 200 triệu đô la Mỹ chỉ trong ngày phát hành đầu tiên. Ông này hy vọng doanh số trong tuần phát hành đầu tiên của phiên bản mới sẽ xô ngã kỷ lục 300 triệu đô la Mỹ mà "tiền nhiệm" Halo 3 đã lập nên. Tốc độ doanh số tăng liên tục và lượng người chơi trực tuyến trên dịch vụ Xbox Live tăng mạnh sẽ là 2 điều kiện đưa Halo Reach trở thành một trong những tựa game bán chạy nhất của mọi thời đại.

HÀNG LOẠT GAME HỖ TRỢ KINECT HẸN ĐẦU 2011

Namco Bandai tuyên bố các máy Xbox 360 đã có công nghệ Kinect sẽ sớm có trò chơi Body and Brain Connection vào đầu năm 2011 (thị trường Bắc Mỹ). Phiên bản ở Nhật mang tên "Dr. Kawashima's Brain Training" vừa được phát hành hồi đầu tháng này.

Trò chơi Child of Eden của Q Entertainment sẽ do Ubisoft phát hành đầu năm 2011. Game cũng hỗ trợ Kinect nhưng chưa biết có hỗ trợ PlayStation Move hay không.

Dòng game Steel Battalion cũng sẽ được From Software hồi sinh (hợp đồng phát hành với Capcom) bằng phiên bản Heavy Armor với ý định hỗ trợ độc quyền cho công nghệ Kinect của Microsoft. Cả Steel Battalion: Heavy Armor và Project Dark dự kiến sẽ ra mắt trong năm 2011. Phiên bản trên Xbox 360 của trò chơi Michael Jackson: The Experience do Ubisoft phát hành đã không kịp ra mắt trong 2010 mà dời sang đầu 2011, vì phải thêm thời gian hỗ trợ công nghệ Kinect. Phiên bản trên PS3 cũng hoãn vì lý do tương tự với PlayStation Move. Các phiên bản trên Wii, DS và PSP sẽ ra mắt vào ngày 23/11/2010.

BẢN ĐỒ MỚI CHO LEAGUE OF LEGENDS

Riot Games đang chuẩn bị tung miễn phí bản đồ thi đấu "5 chọi 5" cho trò chơi League of Legends, có cách chơi tương tự DotA trong Warcraft III. Bản đồ mới có tên Magma Chamber, có cách bố trí khu vực thi đấu nhỏ hẹp nhằm làm tăng chiến thuật thi đấu và sự vận dụng địa hình. Magma Chamber sẽ ra mắt chung với một bản nâng cấp đồ họa của game, song Riot Games vẫn chưa công bố ngày phát hành chính thức.

FROM SOFTWARE KHAI SINH PROJECT DARK

From Software, hãng phát triển tựa game nổi tiếng Demon's Souls, hé lộ dự án mới của họ sẽ mang tên Project Dark. Namco Bandai sẽ là nhà phát hành cho dự án này. Tuy nhiên, trái ngược với tin đồn rằng Project Dark sẽ độc quyền cho PS3, From Software đã bổ sung cái tên Xbox 360 vào danh sách hệ máy phát hành.

DAWN OF WAR: RETRIBUTION TIẾP TỤC PHÂN PHỐI QUA STEAMWORKS

Tương tự đã làm với trò chơi Space Marine, Relic Entertainment quyết định chọn Steamworks phát hành phiên bản Dawn of War 2: Retribution. Retribution là phiên bản chạy độc lập, nhưng nội dung của game không kết nối vào các phiên bản trước là Dawn of War 2 hay Chaos Rising. Những ai đã mua Warhammer 40,000: Dawn of War 2 và Chaos Rising sẽ có cơ hội tham gia thử nghiệm multiplayer beta của Retribution vào năm sau.

BUNGIE TỰ XÂY DỰNG ENGINE RIÊNG

Không chỉ tập trung vào dòng sản phẩm Halo, hãng phát triển Bungie quyết định tự xây dựng engine riêng, chứ không sử dụng engine từ hãng thứ 3 như CryEngine 3 hay Unreal Engine 3 nữa. Ông Brian Jarrard, người phụ trách cộng đồng của Bungie, tiết lộ họ muốn đẩy công nghệ của họ ra khỏi ngưỡng dành riêng cho 1 dòng game. Theo đó, các tựa game mới sẽ được phát triển cho nhiều hệ máy khác nhau. Bungie cũng đã ký hợp đồng phát hành độc quyền trong vòng 10 năm với nhà phát hành Activision.

NEED FOR SPEED WORLD CHUYỂN SANG CHƠI MIỄN PHÍ

Electronic Arts và Black Box vừa công bố trò chơi đua xe trực tuyến Need for Speed World đã vượt ngưỡng 1 triệu tài khoản đăng ký. Game cũng sẽ chuyển sang chế độ chơi miễn phí (free-to-play). Phí thu sẽ tập trung vào các vật phẩm tăng tốc, nhân đôi kinh nghiệm và thuê xe. Trước đó, game cho chơi miễn phí đến cấp độ 10, sau đó đòi hỏi đóng tiền khoản phí đóng 1 lần (khoảng 400 nghìn đồng) để có thể nâng cấp độ lên 50.

BỘ PHIM HOẠT HÌNH 3D VỀ LÝ CÔNG UẨN CHÍNH THỨC RA MẮT

Bộ phim hoạt hình theo công nghệ 3D của Việt Nam về Lý Công Uẩn tựa đề "Người con của rồng" do hãng phim Hội Điện ảnh Việt Nam thực hiện đã hoàn thành. Trong buổi chiếu giới thiệu chiều 13/9/2010, bà Nguyễn Thị Hồng Ngát, Giám đốc Hãng phim Hội Điện ảnh cho biết, phim "Người con của rồng" sẽ chính thức ra mắt khán giả tại rạp Kim Đồng vào ngày 17/9/2010, cũng là ngày khánh thành rạp Kim Đồng. Đây là phim hoạt hình công nghệ 3D "dài hơi" đầu tiên của Việt Nam về đề tài lịch sử, liên quan tới vua Lý Công Uẩn thời niên thiếu. "Người con của rồng" dài 90 phút, với tổng kinh phí đầu tư 6,8 tỷ đồng. Các họa sỹ đã tạo hình cho hơn 30 nhân vật chính, phụ gồm cả người và vật trong phim, thiết kế 20 bối cảnh lớn và thực hiện gần 850 cảnh diễn xuất theo phân cảnh hình ảnh của đạo diễn. Đạo diễn Phạm Minh Trí cho biết, "Người con của rồng" thuần Việt 100% từ âm thanh, âm nhạc, phục trang cho các nhân vật, bối cảnh. Phim sử dụng nhiều chất liệu dân gian như hình ảnh làng quê Đồng bằng Bắc Bộ với cây đa, bến nước, nhà chùa, cảnh trí đám trẻ chăn trâu, chơi đùa, câu cá...

THI VIẾT ỨNG DỤNG TRÊN ZING ME

Cuộc thi viết ứng dụng trên mạng xã hội Zing Me (http://developer.me.zing.vn) dành cho các bạn trẻ đam mê công nghệ thông tin vừa chính thức bắt đầu. Cuộc thi diễn ra từ ngày 7-9-2010 đến 21-1-2011 dành cho các công dân Việt Nam đang sinh sống, làm việc, học tập trong nước hoặc ở nước ngoài, có độ tuổi từ 16 trở lên, dự thi theo cá nhân hoặc nhóm. Tổng giải thưởng dành cho các ứng dụng xuất sắc là 115 triệu đồng, trong đó giải nhất 50 triệu đồng, giải nhì 30 triệu đồng, giải ba 20 triệu đồng và 3 giải khuyến khích, mỗi giải 5 triệu đồng. Ngoài ra, những ứng dụng đoạt giải sẽ có cơ hội được hợp tác và chia sẻ quyền lợi cùng mạng xã hội Zing Me để đưa vào khai thác sử dụng.

FPT PHÂN PHỐI NOTEBOOK VÀ NETBOOK CỦA GIGABYTE

Ngày 17/9/2010, tại TPHCM, FPT Phân Phối và Gigabyte đã chính thức công bố hợp đồng hợp tác, theo đó FPT chính thức trở thành nhà phân phối duy nhất tại Việt Nam sản phẩm laptop (Notebook và Netbook) của Gigabyte. Đại diện của Gigabyte cũng tiết lộ về đế (docking station) máy tính xách tay được thiết kế tích hợp sẵn 2 card màn hình chạy song song để biến máy tính xách tay thành máy để bàn mạnh mẽ khi người dùng trở về nhà hay văn phòng cũng như pin mở rộng gắn vào máy theo khoang chứa ổ đĩa quang (ODD battery).

MICROSOFT HARDWARE PHÂN PHỐI CHÍNH THỨC TẠI VIỆT NAM

Ngày 26/8/2010 Microsoft Hardware chính thức đưa các sản phẩm thiết bị ngoại vi máy tính cá nhân vào thị trường Việt Nam thông qua đối tác phân phối Winsoft. Nhân dịp này, Microsoft Hardware cũng giới thiệu một số thiết bị ngoại vi mới và các sản phẩm dành riêng cho game thủ. Các sản phẩm dành cho game thủ có thể kể đến như dòng bàn phím SideWinder X6, X4 và các dòng chuột SiderWinder X8, X5 và X3. Trong thời gian sắp tới, Microsoft Hardware hứa hẹn sẽ tiếp tục mang nhiều sản phẩm giải trí như máy nghe nhạc Zune, máy chơi game Xbox 306 vào thị trường Việt Nam.

USB "BẺ KHÓA" PS3 XUẤT HIỆN Ở VIỆT NAM

Vào những ngày đầu tháng 9, trên các trang mua bán trực tuyến trong nước xuất hiện những quảng cáo về thiết bị USB có khả năng bẻ khoá máy chơi game PlayStation 3. Dù thông tin về việc có thể jailbreak (bẻ khóa) được máy game Sony PlayStation 3 mới xuất hiện cách đây nửa tháng, nhưng hiện tại, thiết bị USB bẻ khóa PS3 đã được rao bán ở Việt Nam. Khi người dùng cắm PS Jailbreak vào cổng USB của PS3 và khởi động, máy chơi game sẽ tự động chạy phần mềm hack chứa trong thiết bị. Việc cài đặt phần mềm này sẽ làm vô hiệu hóa nhiều tính năng bảo mật của PS3, đồng thời không đụng chạm đến tem bảo hành chính hãng như một số kiểu hack khác trước đó. Hiện tại, PlayStation 3 vẫn là loại máy chơi game console được bảo mật tốt nhất do sử dụng cơ chế bảo mật cao với đĩa Blu-ray chống sao chép.

THẤM THOÁT ĐÃ CẢ CHỤC NĂM KỂ TỪ KHI PHẠM ĐỨC TUẤN ĐĂNG QUANG GIẢI NHẤT CUỘC THI "TIẾNG HÁT TRUYỀN HÌNH NĂM 2000". CHÀNG CA SĨ NÀY CŨNG ĐÃ RA 11 ALBUM CỦA RIÊNG MÌNH (CHỈ CÓ 1 ALBUM TRONG SỐ ĐÓ HÁT CHUNG VỚI HỒ NGỌC HÀ). VÀO MỘT CHIỀU THÁNG 9/2010, TẠI TP.HCM, "KHỦNG LONG NHÍ" ĐÃ CHIA SẺ NHỮNG SUY NGHĨ CỦA ANH VỀ CNTT VÀ ÂM NHẠC VỚI TGVT-THẾ GIỚI GAME.

CHÀO TUẤN, BẠN CÓ THỂ CHO TGG BIẾT TỪ KHI NÀO BẠN CÓ DANH XƯNG LÀ "KHỦNG LONG NHÍ" VẬY?

Đây là biệt danh mình có từ hồi học cấp I. Đến giờ, nickname này cũng đi cùng mình trên các diễn đàn và mạng xã hội.

ĐÃ CẢ CHỤC NĂM KỂ TỪ KHI TUẤN "ẴM" GIẢI NHẤT "TIẾNG HÁT TRUYỀN HÌNH NĂM 2000". ĐẾN NAY, TUẤN ĐÃ RA BAO NHIÊU ALBUM RỒI?

Kể cả album "Trẻ mãi" vừa phát hành ngày 25/8/2010 vừa qua, trong đó Tuấn hát các sáng tác của Trần Lê Quỳnh là album 11. Trong 11 album này chỉ có riêng "Ảo ảnh" là album mình hát chung với Hồ Ngọc Hà.

CNTT TÁC ĐỘNG ĐẾN ĐỜI SỐNG CA SĨ CỦA BẠN RA SAO, ĐỨC TUẤN?

Mình có rất nhiều thiết bị CNTT và đều ảnh hưởng đến sinh hoạt cũng như công việc làm ca sĩ chuyên nghiệp. Máy chơi nhạc iPod chẳng hạn, vừa có tính năng giải trí vừa có tính năng công việc. Với iPod, thay vì trước đây khi đi biểu diễn, ca sĩ phải mang theo một đống băng đĩa playback để chạy nhạc nền cho ca sĩ hát, thì nay chỉ cần 1 máy iPod là đủ. Đó là nguyên cả một thư viện âm nhạc của mình muốn đem đi đâu cũng được. Ngoài ra, ngày nay có rất nhiều thiết bị lưu trữ mà nghệ sĩ có thể mang theo người. Hay như mạng 3G cũng giúp ích nghệ sĩ nhiều khi phải trả lời phỏng vấn trực tiếp từ xa.

RIÊNG TUẤN "ĐẦU TƯ" CHO CNTT RA SAO?

Mình có vài cái điện thoại thông minh, iPhone, iPad. Dùng máy tính xách tay Sony Vaio. Mình hay dùng máy tính để nghe các bài hát bằng phần mềm Encore. Phần mềm này giúp mình khỏi mất công phải vỡ bài hay tập xướng âm trên giấy. Ngay cả trên ôtô cũng có nhiều công nghệ mới, đầy đủ hệ thống kết nối 3G, Wi-Fi, hệ thống âm thanh. Trong những chuyến lưu diễn xa, mình vẫn thường xuyên tập hát trên xe.

CÒN PHIM 3D VÀ CÁC TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ VỚI TUẤN CÓ VAI TRÒ GIẢI TRÍ NHƯ THẾ NÀO?

Phim 3D quá hay rồi! Sống động, đẹp mắt. Mọi người nói xem phim 3D nhức đầu nhưng mình chẳng bị gì hết. Hy vọng phim nào cũng có bản 3D để xem cho sướng, như Avatar, Bí kíp luyện rồng, Toy Story,... Mình yêu thích các trò chơi mini như Sudoku và BeJeweled trên điện thoại di động. Ngoài ra, khi rảnh rỗi mình cũng hay chơi các trò chơi game thùng (arcade games) tại các siêu thị.

NGÀY NAY CÓ KHÁ NHIỀU CA SĨ PHÁT HÀNH ALBUM TRÊN MẠNG INTERNET, TRÊN CÁC WEBSITE VÀ CỔNG THÔNG TIN ÂM NHẠC. TUẤN CÓ DỰ ĐỊNH SẼ PHÁT HÀNH CÁC ALBUM SẮP TỚI CỦA MÌNH THEO CÁCH ĐÓ KHÔNG?

Đến nay vẫn chưa. Gần đây mình có thử bán album "Music of the night" của mình trên hệ thống Apple iTunes. CNTT giúp cho các nghệ sĩ có cơ hội tiếp cận dễ dàng hơn với thính giả. Đáng tiếc là hình thức phát hành âm nhạc qua Internet ở Việt Nam vẫn chưa phát triển.

Cám ơn ca sĩ Đức Tuấn đã dành cho TGG buổi phỏng vấn thú vị này. Chúc bạn gặt hái được nhiều thành công hơn nữa trong sự nghiệp ca hát.

YÊN KHÊ

CA SĨ ĐỨC TUẤN

"CÔNG NGHỆ THÔNG TIN CHẮP CÁNH CHO ÂM NHẠC"

Thực hiện:
XUÂN HỔ (1st .VN robocop S2 NENE)
PHI QUÂN

BÀN PHÍM CƠ (MECHANICAL KEYBOARD)

TRỞ VỀ CƠ BẢN

Như thế nào là một bàn phím tốt nhất? Hẳn nhiều người sẽ nghĩ đến chiếc bàn phím có kết nối không dây, nhiều nút đa phương tiện, có cổng USB hay các khe cắm microphone và tai nghe, có đèn nền, có khả năng lập trình lại phím, màn hình LED v.v... Đối với họ, có lẽ như vậy. Nhưng để trả lời được câu hỏi trên, trước hết cần xác định mục đích sử dụng bàn phím, có thế chúng ta mới tìm được câu trả lời chính xác. Dù sao đi nữa, điều quan trọng nhất mà bài viết này muốn giới thiệu đến bạn đọc chính là một công nghệ cao cấp trong chế tạo bàn phím: công nghệ chế tạo bàn phím cơ (mechanical keyboard).

Bàn phím cơ không là sản phẩm gì mới mà nó đã có mặt hàng chục năm nay, mặc dù gần đây chúng ta có thể đọc tin tức và biết rằng SteelSeries vừa tung ra bàn phím cơ 7G, hay Razer hoãn lịch "trình làng" Black Widow sang tháng 10/2010. Đó chỉ là những hậu duệ thời hiện đại của "dòng dõi" bàn phím cơ. Cha anh của chúng chính là những bàn phím có giá khoảng 200USD khi chiếc máy tính có giá khoảng 2000USD. Đó là những bàn phím làm việc chuyên nghiệp như IBM Model M, Northgate OmniKey Ultra và Apple Extended Keyboard có thể dùng đến 4 năm trời dưới áp lực bấm phím cao nhất.

Điều thực sự khiến người dùng không thể quên các bàn phím cơ chính là tiếng "snap" hay "click" mà các công tắc cơ của phím bấm tạo ra. Những âm thanh này cho bạn biết lệnh gõ phím đã thực hiện thành công và máy đã nhận được phím đó. Với dòng bàn phím dùng lớp đệm công tắc bằng cao su (rubber dome), bạn thường cảm nhận một tiếng "pop" khi nhấn phím nhưng điều đó không có nghĩa là máy tính đã nhận được kí tự ấy. Đó là lý do mà những ai đã từng dùng qua bàn phím "thật" luôn có cảm giác không hài lòng khi sử dụng những chiếc bàn phím đời sau này, cho dù chúng rất rẻ, chỉ khoảng vài chục nghìn đồng.

Chủ điểm này giới thiệu với các bạn những nét tổng quan và những đặc điểm cơ bản của bàn phím cơ. Mong rằng chúng ta sẽ cùng chia sẻ cái nhìn thú vị hơn về bàn phím và sẽ chọn được 1 bàn phím cơ phù hợp, nếu bạn có nhu cầu sử dụng.

MECHANICA KEYBOARD

CÁC CÔNG NGHỆ BÀN PHÍM CƠ

Hiện nay trên thế giới có 2 công nghệ bàn phím chính, đó là bàn phím sử dụng bộ đệm công tắc cao su (rubber dome hay membrane keyboard) và bàn phím cơ (mechanical keyboard).

BÀN PHÍM DÙNG ĐỆM CAO SU

Chín mươi chín phần trăm các sản phẩm bàn phím hiện nay đều sử dụng công nghệ membrane, tức là dùng 1 lớp đệm cao su với vai trò công tắc (switch) ở trên bảng mạch. Khi ta nhấn phím cũng là ấn lớp màng cao su vào mạch, nối mạch điện và tạo ra tín hiệu phím bấm gửi đến máy tính. Công nghệ này còn được sử dụng trong bàn phím các loại điện thoại giá rẻ. Ưu điểm của membrane keyboard là giá rẻ, nhưng lại mau hư, không thoải mái, chất lượng không đồng đều, tuổi thọ của bàn phím membrane khoảng từ vài trăm ngàn đến 1 triệu lần nhấn.

Một bàn phím bình thường với công nghệ membrane

BÀN PHÍM CƠ

Công nghệ còn lại là mechanical keyboard, đây là công nghệ cao cấp duy nhất trên thế giới hiện nay sử dụng công tắc riêng biệt thật sự cho từng phím, với giá thành cao ít nhất gấp 5 lần so với bàn phím sử dụng công nghệ membrane. Đổi lại sẽ cho ta sự chính xác, êm ái, và bền bỉ tuyệt đối. Tuổi thọ của bàn phím cơ từ khoảng 20 triệu đến 50 triệu lần nhấn

Cherry - MX Blue

PHÂN LOẠI SWITCH DÙNG TRONG BÀN PHÍM CƠ

Hầu hết các hãng đều có công nghệ chế tạo switch riêng cho mình, và tất cả đều đặt tên theo mã màu của switch. Sau đây tôi xin giới thiệu 3 công nghệ và 3 hãng sản xuất switch nổi tiếng nhất. Còn hầu hết các hãng sản xuất bàn phím đều mua switch từ 3 hãng chính dưới đây về sản xuất bàn phím riêng cho mình.

Công tắc Cherry switch: Là loại switch được sản xuất bởi Tập đoàn Cherry. Đây là Tập đoàn chuyên sản xuất các sản phẩm liên quan đến switch bàn phím từ bàn phím vi tính đến bàn phím điều khiển trong các nhà máy, xí nghiệp, khu công nghiệp với tổng cộng hơn 20 loại switch. Hiện nay Cherry-MX switch là loại switch thông dụng nhất và nổi tiếng nhất dành cho bàn phím máy vi tính, và đây cũng là loại switch chủ yếu được đề cập chủ yếu đến trong bài viết này.

Có 3 loại Cherry switch cơ bản được kí hiệu theo màu:

Đặc điểm chung của 3 loại phím này là có độ dài chuyển động 4mm. Kèm theo đó mỗi phím có thể "sống sót" sau 50 triệu lần nhấn cho đến khi hư.

Cherry-MX Blue: Đặc điểm riêng của loại switch Cherry MX-Blue là khi nhấn trên phím, ta có cảm giác có một khoảng

dừng ở giữa như một "nút thắt", giống như có một lực phản hồi lại nhưng rất nhẹ nhàng, kèm theo là âm thanh click phát ra khi phím đi qua nút thắt này. Switch Blue "nhẹ" đến mức bạn chỉ cần gác tay lên bàn phím là đã kích hoạt nó rồi đấy! Đây là loại switch cao cấp chuyên dụng dành cho những ai phải liên tục đánh máy trên bàn phím trong một thời gian dài.

Cherry-MX Black: Đặc

điểm riêng của loại switch Black này là khi nhấn trên phím, ta không có cảm giác một khoảng dừng ở giữa mà sẽ là đồng nhất từ trên xuống dưới, do đó cần phải dùng lực mạnh và đều hơn so với bàn phím sử dụng Switch Blue. Loại switch này được đặc chế dành riêng cho người chơi

game. Vì cần phải sử dụng một lực mạnh và đồng nhất, cũng như không quá "nhẹ" như Blue switch nên điều này giúp loại bỏ được sự cố vô tình "chạm" phải phím trong khi đang chơi game, một yếu tố tiên quyết đối với một game thủ chuyên nghiệp. Thêm nữa là bàn phím này không phát ra tiếng kêu click vì không có "nút thắt".

Cherry-MX Brown: Switch này được xem như con lai giữa

Blue và Black, ta vẫn có cảm giác "nút thắt" và phản lực ở giữa phím nhưng nhẹ hơn, đồng thời phát ra tiếng click nhỏ hơn switch MX blue. Vì là con lai nên nó tốt với những người thích chơi game và đồng thời còn cần sử dụng bàn phím cho công việc. Đây đây là sự lựa chọn tối ưu của họ.

CÔNG TẮC "BUCKLING SPRING"

Đây là loại switch cơ dành cho bàn phím trước đây được IBM sở hữu và phổ biến, sau đó công nghệ này được hãng Unicomp mua lại và sản xuất từ năm 1996

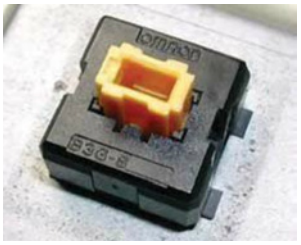
Đặc điểm chung của hầu hết buckling spring switch là nó giống như switch MX-blue của Cherry, nhưng "lực cản" tại nút thắt rất lớn, đồng thời phát ra tiếng click rất to mỗi khi gõ phím. Bàn phím sử dụng Buckling spring switch hầu hết là những bàn phím máy vi tính những năm 70-80 khi những chiếc máy tính đầu tiên của IBM xuất hiện. Cảm giác và âm thanh gõ những bàn phím này có thể so sánh với cảm giác và âm thanh khi chúng ta sử dụng những chiếc máy đánh chữ cổ điển. Đó là lí do tại sao loại bàn phím này rất được những người đam mê máy đánh chữ cổ điển ưa chuộng.

Công tắc lò xo "buckling spring switch"

Bàn phím cổ điển IBM dùng buckling spring switch

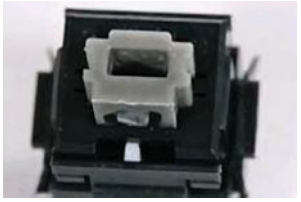
CÔNG TẮC ALPS MÀU CAM

Là một trong những loại switch cơ thông dụng trong bàn phím vi tính, tuy không được nổi tiếng và sử dụng rộng rãi như Cherry-MX, nhưng switch ALPS là một trong những loại switch thông dụng nhất. Switch ALPS bao gồm rất nhiều loại với kí hiệu khác nhau qua một thời gian dài phát triển, nhưng nhìn chung những switch của ALPS cũng bao gồm 3 loại chính như Cherry Switch. Thông số chung của ALPS switch là có quãng đường di chuyển 3,5mm (so với Cherry là 4mm) và độ bền của switch là 20 triệu lần nhấn phím (so với Cherry là 50 triệu).



Công tắc ALPS switch màu cam

Loại APLS-Deep Yellow (vàng sậm) cũng như White, Blue: Tương đương với Cherry-MX Blue. Cho ta có cảm giác nút thắt và có phản lực, cũng như âm thanh click mỗi khi ấn phím



Loại APLS-Grey (xám) cũng như Light Yellow (vàng nhạt): Tương đương với Cherry-MX Black. Cho cảm giác lực đồng nhất, ko có "nút thắt" và phản lực, ko có âm thanh click mỗi khi ấn phím

Loại APLS-Granite (trắng granite) cũng như Orange(cam), Pink (hồng) và Black(đen): Tương đương với Cherry-MX Brown. Cho một chút cảm giác phản lực và nút thắt, âm thanh click nhỏ, là switch lai giữa 2 loại trên.

LỰA CHỌN BÀN PHÍM CƠ NÀO?

Một bàn phím hợp với bạn, ngoài kiểu dáng và thiết kế còn phải đáp ứng được nhu cầu của bạn. Rõ ràng, dù bạn là một chuyên gia lập trình hay nhân viên văn phòng hoặc game thủ chuyên nghiệp thì bạn đều có yêu cầu riêng về sự chính xác và tốc độ bấm phím. Hãy xác định nhu cầu dùng bàn phím của bạn rồi tìm đến bàn phím cơ thích hợp.

N-KEY ROLLOVER: DÙNG BÀN PHÍM CỔNG PS/2 HAY USB ĐỂ CHƠI GAME?

Trong suy nghĩ của hầu hết người dùng, đây là thời đại của bàn phím USB hay thế kỉ 21 rồi còn ai sử dụng bàn phím PS/2 làm gì nữa nhỉ? Đoạn sau đây sẽ làm bạn thay đổi suy nghĩ đó.

N-key rollover là gì ? Đó là số lượng phím được ấn cùng lúc mà máy tính có khả năng nhận diện. Chẳng hạn, bạn có thể vừa bấm tổ hợp phím Ctrl+W+A+tab+1+spacebar. Đây là một tổ hợp rất quen thuộc với những người chơi game hành động cũng như nhiều tổ hợp khác dành cho các game chiến lược cũng như nhập vai. Và bạn sẽ thấy khó chịu khi bàn phím của mình không thể nhận hết tất cả phím khi chơi các game cần ấn nhiều phím cùng lúc như O2jam, SDO hay Bandmaster. Tất cả chỉ vì bạn đang sử dụng bàn phím qua cổng kết nối USB. Với cổng USB, bạn chỉ ấn được cùng lúc tối đa là 6 phím (nhưng hầu hết bàn phím USB chỉ hỗ trợ từ 2-3 phím). Vấn đề hoàn toàn được loại bỏ khi sử dụng cổng PS/2, vì cổng PS/2 là cổng dành riêng cho bàn phím, nó có đường kết nối riêng trên bo mạch chủ của máy tính. Với bàn phím cơ sử dụng cổng PS/2, bạn có thể ấn tất cả các phím trên bàn phím cùng lúc và máy tính vẫn nhận diện đầy đủ, thật tuyệt vời! Vì thế tất cả các nhà sản xuất bàn phím cơ hoặc chọn cổng PS/2 cho bàn phím của mình, hoặc tặng kèm đầu chuyển từ USB qua PS/2 cho khách hàng. Lý do: vì với 1 người sử dụng bàn phím chuyên nghiệp, cổng PS/2 là tốt nhất.

ĐÃ ĐẾN LÚC RA QUYẾT ĐỊNH

Với quá nhiều thông tin như trên, sẽ thật khó khăn cho người dùng để lựa chọn đúng bàn phím. Nên sau đây, TGG sẽ đưa ra hướng dẫn lựa chọn bàn phím cơ cao cấp thích hợp với từng đối tượng người dùng. Điều quan trọng nhất mà mọi người cần ghi nhớ đó là lựa chọn cho mình loại switch đúng với nhu cầu (để chơi game, để gõ chữ hay cả hai). Như đã nói ở trên tất cả các nhà sản xuất bàn phím đều lựa chọn mua linh kiện gốc (OEM), tức là mua switch từ những tập đoàn lớn, nên cho dù kiểu dáng, phụ kiện, sự nổi tiếng của bàn phím có thay đổi như thế nào đi nữa thì quan trọng nhất vẫn là loại switch được sử dụng. Về giá cả, hầu hết bàn phím cơ đều khá đắt, nhưng với giá trị sử dụng và độ bền mà nó mang lại thì rất đáng tiền để sở hữu bàn phím cao cấp này. Nếu bạn phải ngồi bên bàn phím từ 5-8 tiếng 1 ngày, bạn sẽ chọn bàn phím bình thường giá từ 5-20USD sử dụng được 1-2 năm, hay 1 bàn phím cơ đẳng cấp giá khoảng 70-120USD và sử dụng trong 5-10 năm? Câu trả lời thật rõ ràng. Chúc các bạn chọn được bàn phím ưng ý.

Với người cần sử dụng bàn phím gõ văn bản: Tốt nhất và thông dụng nhất là bàn phím sử dụng switch Cherry MX Blue. Những gương mặt sáng giá:
Filco Majestouch tactile click: (109 USD)
Cherry G80-3000 switch Blue : (112 USD)
Deck Legend: Ice (tactile): (169 USD)
Dell AT-101 (Switch APLS-black) (hàng Ebay đã qua sử dụng)
iOne Scorpius M10 (50 USD)
Adesso MKB-135B (80USD)
Razer Blackwidow (85USD-115USD): Thật khó hiểu khi một số công bố gần đây cho biết Razer sử dụng switch Cherry-MX Blue cho bàn phím chơi game của mình. Bởi có lẽ loại switch này phù hợp với các chuyên viên đánh máy hơn là game thủ. Nhưng Razer đã tạm ngưng thời gian ra mắt bàn phím đến cuối năm 2010 thay vì mùa thu năm nay. Câu hỏi đặt ra là phải chăng Razer sẽ thay đổi switch từ Blue sang Black?

Với người sử dụng bàn phím để chơi game: switch Cherry-MX Black là dành cho bạn. Những đại diện tiêu biểu
Filco Majestouch Linear Force: (134 USD)
Steelseries 7G (146 USD)
Steelseries 6G (99 USD)
Deck keyboard 82 (119 USD)
Cherry G80-3000 switch Black (112 USD)

Với người sử dụng bàn phím để đánh máy và chơi game: Hãy chọn bàn phím sử dụng switch Cherry-MX Brown:
Majestouch Tactile Touch (109 USD)
ABS M1 keyboard (Switch ALPS black) (69.99 USD)
I-rocks KR-6230 (80 USD)

CỜ BÀN XUỐNG PHỐ

BÊN CẠNH VÔ SỐ CÁC TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ, VẪN CÒN ĐÓ NHỮNG "MẢNH TRỜI RIÊNG" CỦA CÁC THỂ LOẠI TRÒ CHƠI TRÊN BÀN (BOARD GAME, TẠM DỊCH LÀ CỜ BÀN)

Trong dịp kỷ niệm 1000 Thăng Long – Hà Nội, nếu bạn xuống phố đi dạo Hồ Gươm hẳn sẽ bắt gặp các cụ già bên bàn cờ tướng. Vào buổi tối hay những ngày cuối tuần nếu bạn tình cờ ghé vào các quán dành cho giới trẻ ở Sài Gòn, bạn dễ dàng bắt gặp những nhóm bạn quây quanh một chiếc bàn đang chăm chú, tỉ mỉ rút từng thanh gỗ ở phía dưới rồi chồng chúng lên cao, hay nghe những những âm thanh "bốp bốp" khi các bạn trẻ đập tay lên những tấm hình của trò nhanh tay nhanh mắt Wanted, hay một đôi bạn trẻ đang trầm tư "đấu trí" cờ Côn trùng … Cùng với những tiếng cười đùa rôm rả, những hình ảnh trên tạo ra bầu không khí vui tươi, thoải mái.

Những trò chơi này tuy đơn giản nhưng vẫn thu hút. Với miếng gỗ, que nhựa, viên bi, xúc xắc...được sơn màu rực rỡ hay lá bài in hình hoa quả, người chơi tha hồ "nghịch ngợm" như các bé mẫu giáo. Điểm đặc trưng của cờ bàn là phải có tối thiểu 2 người cùng chơi và các vật dụng của trò chơi được bày trên bàn.

Vài năm gần đây, cờ bàn được nhiều bạn trẻ biết đến. Hầu như những quán trà sữa, café và những quán ăn dành cho các bạn tuổi teen đều phục vụ những trò cờ bàn. Trước đây, những hàng quán loại này thường có vài cờ bàn đơn giản như trò Rút gỗ, bài Uno, cờ vua để phục vụ khách. Về sau này, dường như những trò chơi đơn giản đó vẫn chưa đủ để phục vụ nhu cầu chơi và tìm hiểu cờ bàn của giới trẻ. Hiện nay, tại các thành phố lớn như TP.HCM, HN, Đà Nẵng đã xuất hiện những quán chuyên kinh doanh cờ bàn.

TỪ NGHIỆP DƯ...

Ban đầu, mục đích đưa cờ bàn vào quán trà sữa chỉ để làm phong phú các loại hình giải trí phục vụ các bạn trẻ. Nhưng càng về sau, các trò chơi này là phần không thể thiếu với các quán dành cho teen. Lê Thị Phượng, chủ quán trà sữa trên đường Pasteur, Q1, TP.HCM cho biết cùng với sách báo, tạp chí, chị cũng mang vài bộ cờ bàn để phục vụ. Nhưng không ngờ những trò tưởng chừng như rất trẻ con như rút gỗ, giật cột… lại rất thu hút. Chị mới bắt đầu mua thêm nhiều bộ trò chơi khác. Các trò chơi ở quán là những game nhỏ, đơn giản nên được phụ vụ hoàn toàn miễn phí.

Những bạn trẻ tìm đến quán nước để thư giãn là chính. Nguyễn Như Lan, sinh viên trường đại học Huflit (TP.HCM)

XUỐNG PHỐ CỜ BÀN

nói "Cờ bàn rất dễ chơi, không cần ai hướng dẫn, chỉ cần nhìn sơ qua người khác chơi 1 lần là biết. Chơi những trò này thư giãn, giải trí mà không gây mệt mỏi kiểu như các game trên máy tính. Vào những lúc rảnh rỗi, bọn mình thường hẹn nhau đến quán trà sữa để cùng nhau chơi cờ."

ĐẾN CHUYÊN NGHIỆP

Nếu bạn muốn chơi những trò cờ bàn phức tạp, đòi hỏi sự tính toán, tư duy cao thì có thể tìm đến những quán chuyên phục vụ cờ bàn. Đến đây bạn sẽ có cơ hội trải nghiệm nhiều thể loại cờ khác nhau từ trò quản lý chi tiêu Cash Flow, cờ mua bán bất động sản Monopoly cho đến những trò chiến lược Setters of Catan. Chị Nguyễn Hồng Vân, quản lý café cờ bàn Rich House trên đường Sư Vạn Hạnh, quận 10, chia sẻ: "Để phục vụ khách với nhiều yêu cầu hơn, hiện tại quán có hơn 300 tựa cờ đầy đủ các thể loại, nhưng để làm phong phú các trò chơi, hàng tháng quán đều nhập khoảng 3, 4 loại cờ mới và những bản mở rộng của game".

Khách của những quán café cờ bàn không chỉ là những bạn tuổi teen, đến đây để chơi những trò rút gỗ, giật cột mà còn có những người lớn tuổi đã đi làm tìm đến để chơi những trò "nặng". Đối với những trò chơi này, cách chơi cũng khá đơn giản nhưng để dành chiến thắng thì phải bỏ nhiều thời gian và công sức hơn, qua đó học được nhiều kỹ năng trong cuộc sống hằng ngày. Đơn cử như trò Setters of Catan, người chơi sẽ tập được tư duy logic,nâng cao khả năng phán đoán tình huống và khả năng đàm phán…còn trò Cash Flow giúp người chơi tăng cường một số lĩnh vực đầu tư chứng khoán, bất động sản, quản lý khả năng chi tiêu, quản lý tài sản tốt hơn.

Để đáp ứng nhu cầu trao đổi, tìm hiểu về các thể loại trò chơi này, hiện nay đã xuất hiện nhiều câu lạc bộ cờ bàn. Những câu lạc bộ này đang còn nhỏ lẻ, mỗi nhóm có khoảng 5 đến 10 thành viên. Đây là những nhóm bạn có cùng đam mê tìm hiểu về cờ bàn và họ thường hẹn nhau 1 ngày trong tuần để gặp mặt cùng nhau giải trí. Bạn Nguyễn Hoàng là thành viên của 1 câu lạc bộ cờ bàn chia sẻ, ban đầu bạn gặp nhiều khó khăn khi kiếm bạn cùng chơi. Nhưng nhờ các câu lạc bộ, bạn đã tìm ra những người có chung sở thích, cùng nhau giải trí khi rảnh rỗi.

NHƯNG CHƯA THỰC SỰ PHỔ BIẾN

Hiện nay, hầu hết các cờ bàn đều được nhập khẩu, nên giá của chúng khá cao. Đối với những game chiến thuật, tư duy có nhiều chi tiết giá dao động từ 1 triệu đến 3 triệu đồng. Vì vậy để chơi những trò này, người chơi không được miễn phí mà phải thuê chơi theo giờ hoặc mua chúng. Giá thuê game dành cho 4-5 người chơi khoảng 100.000 đ/2 giờ chơi. Lê Thanh Bình, sinh viên trường ĐH Kinh Tế TP.HCM nói: "Lúc đầu bỏ tiền ra để thuê game chơi mình cảm thấy hơi mắc. Nhưng khi đã chơi trò này mình cảm thấy số tiền bỏ ra hoàn toàn xứng đáng. Chỉ mất khoảng 10.000đ/1 người cho 1 giờ chơi, nhưng mình mong trò chơi này trở nên phổ biến hơn, giá giảm để cho mọi người có thể chơi." Tuy trào lưu này đang được chú ý, nhưng thật sự thì cờ bàn vẫn chưa phát triển ở nước ta vì không nhiều công ty sản xuất và giá thành lại đắt.

QUỐC NAM

"CỜ BÀN GIÚP PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG MỀM"

ĐÓ LÀ LỜI KHẲNG ĐỊNH CỦA NGUYỄN ANH KHOA, CHỦ NHIỆM CÂU LẠC BỘ CỜ BÀN TẠI QUÁN CAFE RICH HOUSE TRONG LẦN TRÒ CHUYỆN VỚI TGVT-THẾ GIỚI GAME.

KHOA CÓ THỂ GIỚI THIỆU CHO BẠN ĐỌC THẾ GIỚI GAME VỀ CÔNG VIỆC HIỆN TẠI CỦA MÌNH?

Khoa đang quản lý câu lạc bộ cờ bàn sinh hoạt tại quán cafe Rich House. Mình phải tổ chức, sắp xếp cho các nhóm tham gia sinh hoạt, thi đấu. Mỗi ngày có 2 đến 3 nhóm thi đấu tại câu lạc bộ, Khoa sẽ theo dõi thành tích của các thành viên và ghi danh vào "bảng vàng" của câu lạc bộ 10 thành viên có thành tích tốt nhất. Ngoài ra, mình còn hướng dẫn cho những người mới chơi và giới thiệu cho những ai muốn tìm hiểu. Hàng tuần đều tổ chức các chương trình sinh hoạt cho các câu lạc bộ khác như ở NowZone, Q5 hay ở REDBOX, Phú Mỹ Hưng, Q7. Và đi kèm các chương trình đó là các giải đấu nhằm tạo sân chơi cho các bạn có cơ hội thi thố tài năng, giao lưu học hỏi. Ngoài ra, Khoa và nhóm của mình đang làm những bộ cờ bàn mới phù hợp với giới trẻ trong nước. Bên cạnh đó mình cũng viết hướng dẫn trò chơi bằng tiếng Việt để mọi người có thể dễ dàng tham gia.

AI CÓ THỂ CHƠI CỜ BÀN?

Bất cứ ai cũng có thể chơi. Về cơ bản, tất cả các loại cờ bàn đều rất dễ chơi. Chỉ cần nghe qua và chơi thử nửa ván là có thể hiểu được cách chơi. Có rất nhiều thể loại phù hợp với các lứa tuổi khác nhau. Lứa tuổi mẫu giáo có thể chơi những trò đơn giản để tập cho các em tính tỉ mỉ như trò "Rút gỗ", hay để làm quen với màu sắc và các con số thì có thể chơi bài Uno. Còn ở độ tuổi trên 10 thì có thể chơi được hầu hết các game.

VÌ SAO BẠN MUỐN ĐƯA LOẠI HÌNH CỜ BÀN ĐẾN VỚI MỌI NGƯỜI?

Khoa từng đi du học và nhận thấy ở các nước phát triển, cờ bàn là một trò chơi khá phổ biến. Ở hầu hết các gia đình đều có một đến vài bộ cờ bàn. Bạn không khó để bắt gặp hình ảnh cả gia đình đang "lúi húi" chơi trò ghép hình hay những nhóm bạn chơi cờ bàn trong công viên, sân trường. Không những thế, còn có rất

CÁC EM HỌC SINH TRƯỜNG TIỂU HỌC QUỐC TẾ VIỆT ÚC ĐANG CHƠI CỜ BÀN

nhiều giải đấu được tổ chức, từ nghiệp dư đến chuyên nghiệp. Thậm chí, cờ bàn không chỉ dừng lại là trò chơi giải trí mà đó còn là môn học được giảng dạy trong nhà trường. Ở trong thư viện, bên cạnh sách, báo luôn có những bộ cờ bàn là thứ không thể thiếu. Trò chơi không dừng lại là một hình thức giải trí. Mọi người có thể học được rất nhiều thứ qua trò chơi và phát triển rất tốt các kỹ năng mềm.

LÝ DO NÀO KHIẾN BẠN KHẲNG ĐỊNH CỜ BÀN GIÚP PHÁT TRIỂN CÁC KỸ NĂNG MỀM VÀ NHỮNG KỸ NĂNG ĐÓ LÀ GÌ?

Bản thân Khoa đã chơi cờ bàn từ khá lâu. Qua mỗi trò chơi mình học được rất nhiều điều. Mặc dù yếu tố thư giãn của trò chơi là chính nhưng trong quá trình chơi sẽ nảy sinh rất nhiều tình huống, sau khi giải quyết các tình huống đó mình sẽ rút ra được kinh nghiệm cho trò chơi cũng như cuộc sống thực. Không chỉ riêng Khoa nghĩ như vậy, các giáo viên nước ngoài của các trường tiểu học quốc tế cũng thường mua những bộ cờ bàn để giảng dạy cho học sinh. Trong dịp hè các trường tiểu học quốc tế cũng thường xuyên hợp tác với Rich House để tổ chức các trò chơi cờ bàn cho học sinh.

Vì trò chơi này là chơi trực tiếp giữa người với người nên tính tương tác rất cao. Và có nhiều tình huống xảy ra rất đa dạng và bất ngờ. Đối mặt với những tình huống đó người chơi luôn phải suy nghĩ để ra những quyết định đúng đắn nhất. Đối với những game chiến lượt người chơi còn học được những kỹ năng mềm như đàm phán, làm việc nhóm, nắm bắt tâm lý của đối phương… Những trò như Cash Flow giúp bạn học cách quản lý chi tiêu, còn trò Dividend là game về chứng khoán...

BẠN GẶP NHỮNG KHÓ KHĂN GÌ ĐỂ TRÒ CHƠI TRỞ NÊN PHỔ BIẾN VỚI CỘNG ĐỒNG?

Mặc dù cờ bàn xuất hiện ở nước ta từ 3-4 năm gần đây nhưng chưa được nhiều người biết đến. Cũng có nhiều bạn từng chơi cờ bàn nhưng chỉ dừng lại ở những trò chơi đơn giản. Thực sự, cờ bàn có rất nhiều trò hay và trí tuệ. Không những thế nhiều người suy nghĩ đây chỉ là trò chơi giải trí thông thường chứ không chú ý đến yếu tố giáo dục có trong trò chơi. Người ta có thể đầu tư một số tiền lớn để giúp cho việc học nhưng lại rất ngại nếu mua một trò chơi. Ngoài ra, giá cả cũng là một rào cản để cờ bàn trở nên phổ biến đến tất cả mọi người.

DỰ ĐỊNH SẮP TỚI CỦA KHOA?

Mục tiêu lớn nhất là muốn giới thiệu cờ bàn cho nhiều người biết hơn nữa. Mình đã bắt đầu giới thiệu cờ bàn trên các diễn đàn về game, giáo dục và kinh tế. Ngoài ra, cần giới thiệu cờ bàn ở các sự kiện của cộng đồng như Lễ hội Văn hóa Thanh niên Đông Nam Á, Ngày hội Gia đình ở TP.HCM… Không chỉ riêng với trường tiểu học quốc tế, mình cũng muốn đưa cờ bàn giới thiệu đến mọi trường tiểu học.

Trong thời gian tới, Rich House sẽ hợp tác với các quán cờ bàn khác để tổ chức những giải đấu lớn.

CẢM ƠN KHOA VỀ BUỔI TRÒ TRUYỆN. CHÚC NHỮNG DỰ ĐỊNH SẮP TỚI CỦA BẠN THÀNH CÔNG

QUỐC THẮNG

LÀM QUEN VỚI CỜ BÀN

ĐỂ GIÚP BẠN ĐỌC HÌNH DUNG RÕ HƠN NỘI DUNG CHƠI CỦA CỜ BÀN, THẾ GIỚI GAME GIỚI THIỆU NHỮNG CỜ BÀN ĐÁNG CHÚ Ý

Thực hiện:
NGUYỄN KHOA
THANH BÌNH

TWILLIGHT IMPERIUM: BÁ CHỦ NGÂN HÀ

Là một người chơi game, hay chỉ đơn giản là một người đam mê phim ảnh sách truyện, bạn hẳn đã ít nhất một lần bị cuốn hút bởi thế giới khoa học giả tưởng tuyệt vời của vũ trụ như Star Wars đã tạo nên? Bạn muốn lái phi thuyền tham gia những trận chiến đấu liên hành tinh, muốn tranh cãi nảy lửa về những vấn đề kinh tế chính trị trong những cuộc họp Hội đồng vũ trụ, muốn để lại dấu ấn của mình trong ngân hà rộng lớn? Tất cả những giấc mơ của bạn là nguồn cảm hứng để Fantasy Flight tạo nên bộ trò chơi tuyệt vời với phong cách chiến tranh ngân hà, quân sự, chính trị, kinh tế mọi mặt, đó là Twillight Imperium – Bá chủ Ngân hà.

Twillight Imperium là một trò chơi rất lớn, lớn không chỉ ở kích cỡ của bộ trò chơi mà lớn ở khả năng và sức sáng tạo vô hạn của nó. Là một người chơi Twillight Imperium bạn sẽ có cơ hội để thật sự trở thành người lãnh đạo một dân tộc tham gia vào trận chiến tranh giành ngôi vị bá chủ này. Và bạn sẽ tham gia vào nó với tư cách một người lãnh đạo thật sự, tức là không chỉ về mặt quân sự và chiến tranh, bạn sẽ phải phân tích chiến thuật, tính toán, thương lượng đàm phán, bắt tay liên minh hay tuyên chiến dứt khoát với một dân tộc khác, vạch ra những con đường phát triển khoa học kỹ thuật, xây dựng đầu mối giao thương với các dân tộc khác, khai khẩn những hành tinh mới trong vũ trụ và bảo vệ lãnh thổ dân tộc mình cũng như không ngừng tìm kiếm cơ hội phát triển mở mang bờ cõi, vân vân và vân vân. Nếu bạn đã từng chơi qua dòng game "huyền thoại" Civilization của Sid Meier, bạn sẽ tìm thấy những đòi hỏi quen thuộc nơi Twillight Imperium, nhưng còn sâu sắc và hấp dẫn hơn nữa khi đối thủ của bạn đều là những người chơi khác, những nhà "lãnh đạo" kiệt xuất với những tính toán chiến thuật riêng chứ không chỉ là cỗ máy vô tri.

Với một tầm cỡ như vậy, Twillight Imperium thường làm

cho những tay chơi, ngay cả những người chơi gạo cội nhất cũng phải giật mình và ngỡ ngàng khi lần đầu tiên bước vào thế giới của nó. Nhưng hãy yên tâm, vì tuy rằng hệ thống sâu sắc và phức tạp như vậy, nhưng cái sâu sắc và phức tạp đó là do người chơi tạo ra chứ không phải do trò chơi. Twillight Imperium cung cấp cho bạn những công cụ cơ bản nhất và chính bạn sẽ là người sử dụng những điều kiện có sẵn đó mà tạo nên những huyền thoại. Những câu chuyện hào hùng trong vũ trụ tuyệt vời này của Twillight Imperium.

Mỗi dân tộc trong Twillight Imperium sẽ có bắt đầu khác nhau hoàn toàn về mọi mặt như: số lượng đơn vị lính và loại lính lúc đầu, những công nghệ kỹ thuật đầu tiên, kỹ năng đặc biệt sở trường và sở đoản của từng dân tộc cùng một bối cảnh rất riêng của mình. Khởi đầu dân tộc Federation of Sol [Liên đoàn Thái dương hệ] sẽ yếu hơn so với các dân tộc khác nhưng có sức sống vô cùng bền bỉ và khát vọng khai phá vũ trụ không ai sánh bằng. Còn Dân tộc Sardark Norr hiếu chiến và mạnh mẽ, dân tộc Xxcha hiền hòa chủ trương ngoại giao để phát triển bằng thực lực, University of Jol-Nar là một chủng tộc không thiện chiến nhưng phát triển khoa học kỹ thuật cực thịnh. Dân tộc Yggsaril phát triển từ những nộ lệ của dân tộc khác vùng lên giành tự do cho mình,v.v.. Mỗi dân tộc sẽ có những con đường khác nhau, những chiến thuật khác nhau phù hợp với khởi đầu của mình. Để trở thành người thống lĩnh vũ trụ, người chơi phải khôn khéo kết hợp giữa phát triển và chủ trương ngoại giao, chính sách kinh tế nhuần nhuyễn. Bởi lẽ vũ trụ này không chỉ có một mình bạn. Một dân tộc "hiếu chiến" sẽ dễ dàng bị tất cả các dân tộc còn lại hợp lực tiêu diệt; nhưng nếu dân tộc đó biết cách liên minh bắt tay, dùng lợi ích kêu gọi vài dân tộc khác hỗ trợ mình thì lại là một câu chuyện hoàn toàn khác. Trò chơi Twillight Imperium đem lại sự thỏa mãn cho người chơi không chỉ trong chiến thắng mà trong chính những giây phút chơi, những cảm giác mà nó mang lại. Có thể bạn sẽ thua, nhưng một thất bại hào hùng và đầy danh dự sẽ để lại ấn tượng mạnh mẽ trong lòng người chơi.

Twillight Imperium là một trò chơi tuyệt vời vì nó giúp người chơi tận hưởng được cảm giác một cuộc phiêu lưu, đầy kịch tính. Người chơi dù muốn hay không cũng sẽ bị cuốn hút vào thế giới của nó, đó là một điều mà hiếm có cờ bàn nào làm được. Hãy mạnh dạn cùng thử sức cuốn hút của Twillight Imperium. Nếu bạn là một người say mê vũ trụ và những cuộc phiêu lưu, những trận chiến vĩ đại, Twillight Imperium sẽ không làm bạn thất vọng.

Twillight Imperium thích hợp cho 3 đến 6 người chơi, với thời gian chơi có thể kéo dài từ 5 tiếng cho đến 12 tiếng đồng hồ tùy theo mức độ chơi.

TALISMAN
BÙA MA THUẬT

Talisman – Vùng đất ma thuật huyền thoại vốn được cai quản bởi một phù thủy quyền năng mạnh mẽ. Thế nhưng không quyền năng nào có thể giúp cho con người thoát khỏi cái chết. Cảm nhận được cái chết đang đến gần với mình, vị phù thủy hùng mạnh đã vào trung tâm vùng đất, sử dụng tất cả những phép thuật tối thượng của mình, triệu hồi những sinh vật huyền bí. Và nơi đó ngài đã để lại chiếc vương miện quyền lực của mình, cùng với một lời cuối "Ai làm chủ được chiếc vương miện này sẽ xứng đáng là người kế vị vùng đất này của ta…". Lời đồn đại truyền ra ngoài, vô vàn những người phiêu lưu mạo hiểm, những chiến binh, pháp sư đủ mọi dân tộc đã tiến về Talisman với sự hấp dẫn của ngai vàng và quyền lực, hay chỉ đơn giản là đam mê thách thức và sự nguy hiểm. Là một người trong số đó, liệu bạn có thể vượt lên những người khác để làm chủ được vùng đất ma thuật?

Đó là cốt truyện của trò chơi Talisman – Bùa ma thuật, trò chơi phiêu lưu đầy phép thuật và huyền ảo của hãng Fantasy Flight. Vào vai một trong những người dấn thân vào vùng đất Talisman để tìm kiếm danh vọng và tiền bạc, bạn sẽ phải trực tiếp đua tranh với những người chơi khác trong cuộc đua vĩ đại này.

Talisman có cách chơi và hệ thống đơn giản. Đầu tiên bạn sẽ được chọn một trong số 16 nhân vật để sử dụng trong trò chơi có năng lực đặc biệt cùng những ưu nhược điểm riêng. Bạn có thể là một chàng chiến binh (Warrior) dũng mãnh hay một nữ pháp sư (Sorceress) quyến rũ và nguy hiểm, một chàng hát rong (Minstrel) hào hoa lãng tử hay một tên trộm (Thief) láu cá và lanh lẹ. Mỗi người đều sẽ có những chỉ số cơ bản sau:

+ Life – chỉ số máu của bạn, thể hiện cho sức chịu đựng và sức sống của bạn. Nhân vật của bạn sẽ chết và bị loại khỏi trò chơi khi máu của bạn bị giảm xuống 0.

+ Strength – chỉ số sức mạnh, thể hiện khả năng chiến đấu và sử dụng vũ khí của bạn. Chỉ số này sẽ được sử dụng chính trong khi phiêu lưu để chống lại những sinh vật hung dữ trong vùng đất này, thậm chí cả những sinh vật huyền thoại như rồng. Ngoài ra chỉ số này còn dùng trong những thử thách cần đến sức khỏe của nhân vật.

+ Craft – sự thông minh và nhanh trí, thể hiện khả năng sử dụng phép thuật và đầu óc của nhân vật, để dùng trong những trận đấu ma thuật nảy lửa hay những trận chiến với những sinh vật huyền bí.

+ Alignment – bản chất của nhân vật, có thể là Thiện, Ác hoặc Trung tính. Nhân vật thuộc hệ nào sẽ ảnh hưởng đến thái độ của những nhân vật sẽ gặp trong trò chơi. Những khu vực trong trò chơi hay thậm chí là những vũ khí nhân vật có thể sử dụng. Bản chất nhân vật không giữ nguyên mà sẽ thay đổi trong quá trình chơi tùy vào những tình huống người chơi gặp phải.

Và như vậy, khi trò chơi bắt đầu, trang bị chỉ bằng sức mạnh và lòng dũng cảm. Người chơi sẽ lao vào cuộc phiêu lưu trong thế giới ma thuật này. Chiến đấu với quái vật, giúp đỡ người lương thiện, vào làng mạc thành phố mua sắm trang bị, nhanh chân để giành những món đồ huyền bí và quý giá, lên level và tăng chỉ số, tăng khả năng của mình lên..., với mục tiêu cuối cùng là đủ sức mạnh để trở thành người đầu tiên vào được trung tâm vùng đất và đặt tay lên chiếc vương miện quyền lực. Nhưng đó cũng không phải là một việc làm dễ dàng, vì để vào được đó, ngoài khả năng ra người chơi còn cần phải kiếm được một chiếc Talisman – Bùa ma thuật mới có thể bước chân lên chiến bục đặt vương miện. Chiếc bùa ma thuật đó chỉ có thể có được bằng cách tìm được trong những cuộc phiêu lưu mạo hiểm, hay thực hiện những nhiệm vụ khó khăn của một Warlock quyền năng, hay đơn giản là giành được từ tay một người chơi khác.

Trò chơi mang đầy đủ các tính chất của một cuộc phiêu lưu mạo hiểm trong thế giới huyền ảo ma thuật với những hiểm nguy, những hào hứng, những câu chuyện hào hùng, những cạnh tranh khốc liệt. Người chơi có thể thưởng thức trò chơi theo hai cách: đấu với nhau hoặc chia phe, thành những đội hình phiêu lưu hỗ trợ lẫn nhau cùng chống lại đội đối phương. Hãy làm cho thế giới Talisman sống dậy bằng những câu chuyện do chính mình tạo ra, hãy cùng bạn bè dấn thân vào cuộc phiêu lưu và trở thành một phần trong huyền thoại của Talisman – Bùa ma thuật.

Talisman chơi được 2-6 người với nhiều cách chơi và kết thúc khác nhau tùy vào sở thích và nhu cầu thời gian của người chơi, một ván chơi trung bình tốn từ 40 phút cho đến 120 phút.

BLOKUS – CỜ GIÁC ĐẤU
Số người chơi :4 - 4 người
Thời gian chơi : 10 - 20 phút/ván
Độ tuổi thích hợp : Trên 8 tuổi

Blokus mang tính giải trí cao,tính chiến thuật nhe nhàng nhưng cũng rất trí tuệ. Cách chơi cũng đơn giản và dễ hiểu phù hợp cho cả người lớn và trẻ em. Trò chơi này cần 1 bàn bằng gỗ và 84 mảnh ghép có hình dạng khác nhau. Có 4 màu và mỗi người sẽ chọn một màu. Lấy 1 trong 6 điểm đã đánh dấu sẵn trên bàn chơi làm vạch xuất phát, mỗi người sẽ đi theo từng lượt và ghép những mảnh ghép của mình đối đỉnh với quân của chính mình đã đi lượt trước. Lưu ý là các khối cờ của bạn có thể chạm các khối cờ của đối phương nhưng không được chạm cạnh với cờ của chính mình. Cứ đi cho đến khi tất cả mọi viên cờ đều được lấp đầy trên bàn cờ. Khi không còn đi được nữa, trong tay ai còn ít mảnh ghép nhất là người dành chiến thắng. Bí quyết của trò chơi là bạn nên chiếm càng nhiều đất càng tốt, và các mãnh ghép càng trải rộng trên bàn cờ thì bạn có cơ hội đi tiếp các nước tiếp theo.

TUMBLIN' MONKEY -RÚT KHỈ
Số người chơi : trên 2 người
Thời gian chơi : 10 - 20 phút/ván
Độ tuổi thích hợp : Trên 5 tuổi

Trò chơi mang tính giải trí nhẹ nhàng và tập luyện sự khéo léo. Ai cũng có thể chơi được trò này. Dụng cụ của trò chơi bao gồm một mô hình cây dừa bằng nhựa trong dạng ống, trên thân cây dừa bao gồm rất nhiều lỗ nhỏ. Để bắt đầu trò chơi, cả nhóm xiên những chiếc que nhiều màu sắc từ lỗ này sang lỗ bên kia của thân cây dừa để tạo giá đỡ. Và sau đó người chơi thả hết những chú khỉ vào trong cây dừa. Những chú khỉ với chiếc đuôi dài sẽ mắc lại trên những que nhựa. Người chơi lần lượt đổ xí ngầu, nếu ra màu nào thì rút que màu đó, rút từ trên xuống dưới. Khi rút phải khéo léo để không làm rớt khỉ và nếu có rớt thì vẫn còn treo vào những que phía dưới. Trong quá trình rút que, nếu ai làm rớt khỉ xuống dưới sẽ bị "xử phạt".

BÀI UNO
Số người chơi : 2-10 người
Thời gian chơi : 10 - 20 phút/ván
Độ tuổi thích hợp : Trên 5 tuổi

HIVE – CỜ CÔN TRÙNG
Số người chơi : 2 người
Thời gian chơi : 10 - 20 phút/ván
Độ tuổi thích hợp : Trên 10 tuổi

Trò chơi bài phổ biến và thông dụng trên thế giới, rất thích hợp cho gia đình và các nhóm bạn. Ngoài ra, cũng rất phù hợp với trẻ em để các bé làm quen với màu sắc và các con số. Chia cho mỗi người chơi 7 lá bài. Để chồng bài còn lại ở giữa úp xuống và lấy 1 lá bài trên cùng ra và đặt ngửa trên bàn. Người ngồi ở phía bên trái của người chia bài bắt đầu chơi. Người chơi bắt buộc phải chọn 1 lá bài trên tay giống số hoặc giống màu của lá bài đã được lật trước đó. Nếu người đó không có lá bài thích hợp thì phải bốc 1 lá ở chồng bài úp đặt ở giữa bàn. Nếu rút được lá bài thích hợp thì có thể đặt xuống bàn chơi ngay lập tức, còn không thì phải giữ lá bài đó trên tay. Chơi lần lượt theo chiều kim đồng hồ.

Khi có người chỉ còn 1 lá bài trên tay phải la lên "UNO" để báo hiệu cho mọi người biết mình chỉ còn 1 lá bài. Nếu trong trường hợp người còn 1 lá bài trên tay mà không la lên "UNO" , mà bị người khác phát hiện thì sẽ bị bốc 2 lá bài từ chồng bài để giữa. Trò này kết thúc là khi có 1 người chơi hết các lá bài của mình. Ngoài ra game còn có thêm nhiều loại quân bài đặc biệt khác để thêm phần thử thách.

Trò chơi chiến thuật rất sáng tạo và phá cách. Cũng như một dạng cờ vua cờ tướng, khi chơi người chơi có cùng mục tiêu là bảo vệ "ong chúa" của mình và tìm cách bao vây ong chúa của đối phương. Mỗi bên có một đội quân côn trùng là những quân cờ hình lục giác được chia làm 4 loại gồm 3 kiến,3 chấu chấu, 2 nhện, 2 bọ hung. Cách đi của từng con hoàn toàn khác nhau. Kiến có di chuyển linh hoạt nhất có thể di chuyển mọi nơi trên bàn cờ nhưng không vào được "khe" của 3 quân cờ. Nhện di chuyển kém linh hoạt hơn, chỉ đi được 3 bước. Châu chấu có bay đối xứng qua các quân cờ khác, bọ hung đi được một nước và bay lên đầu quân cờ đối phương. Cách di chuyển đa dạng sẽ làm cho tính chiến thuật của trò chơi rất phong phú. Nguyên tắc trò chơi lại khá đơn giản, bạn cần làm cho quân ong chúa của đối phương bị vây bởi 6 quân cờ là dành được chiến thắng. Với hình ảnh mới lạ và thú vị, những quân cờ là những côn trùng quen thuộc trong đời sống, cộng thêm cách chơi sáng tạo, bàn cờ luôn luôn biến đổi sẽ làm cho người chơi cảm nhận được một sự hấp dẫn và đầy kịch tính.

TÁI SINH

CỘNG ĐỒNG AOE VIỆT NAM

MỘT TRÒ CHƠI CŨ KĨ TƯỞNG CHỪNG ĐÃ CHẾT BỖNG SỐNG DẬY! MỘT CỘNG ĐỒNG CHẲNG MẤY AI BIẾT BỖNG LÀM TẤT CẢ PHÁT GHEN. ĐÓ CHÍNH LÀ TRÒ CHƠI CHIẾN LƯỢC THỜI GIAN THỰC (RTS) LỪNG LẪY 1 THỜI: AGE OF EMPIRES, CÓ TÊN BÌNH DÂN THƯỜNG GỌI LÀ "ĐẾ CHẾ".

TÙNG HARRY, NGƯỜI ĐƯA CON THUYỀN AOE VIỆT NAM LÊN TẦM CAO MỚI

AOE lấy bối cảnh sự phát triển của các đế chế cổ đại, và của các dân tộc trong đó cũng dựa theo dòng lịch sử của loài người: Thời kì đồ đá, thời kì đồ đá mới, thời kì đồ đồng và thời kì đồ sắt. Có thể nói sự phát triển của cộng đồng AoE tại Việt Nam cũng có những nét tương đồng như đặc trưng cơ bản của trò chơi này.

Vào những năm 1998-2000, khi máy tính còn là một sản phẩm xa xỉ thì AoE được coi là game đòi hỏi cấu hình cao. Tuy nhiên, trò chơi này vẫn được game giới đón chào rất nhiệt liệt. Không chỉ trên thế giới mà ngay tại Việt Nam, AoE đã trở thành trò chơi hấp dẫn bậc nhất của giới học sinh, sinh viên thời bấy giờ. Có thể nói thời gian đó là thời gian hoàng kim của AoE.

Cùng với sự phát triển của công nghệ, những máy tính cấu hình cao hơn ra đời cũng là lúc sự phát triển của ngành công nghiệp game trên PC bùng nổ. Những game mới với game play hay hơn hẳn ra đời làm cho AoE trở thành game cũ kĩ, thêm vào đó studio phát hành AoE bị giải thể làm cho game này có nguy cơ bước vào con đường "diệt vong". Tuy nhiên, với những đặc trưng, nét hấp dẫn riêng, ở Việt Nam tuy thoái trào nhưng AoE vẫn được giới học sinh, sinh viên lưu giữ.

Tới năm 2006, một sự kiện đặc biệt, làm tiền đề cho sự hồi sinh của phong trào AoE đó là diễn đàn *www.aoevietnam.org* ra đời. Diễn đàn ngay lập tức thu hút sự tham gia của cộng đồng game thủ yêu tựa game này. Họ say sưa trao đổi các kinh nghiệm chơi, hẹn hò các cuộc thi đấu "cân não" tại các quán game. Sau đó một thời gian các phần mềm kết nối mạng riêng ảo ra đời giúp cho việc chơi qua Internet dễ dàng hơn bao giờ hết. Các game thủ đến gần với nhau hơn và đưa trình độ chơi game lên cao hơn.

Liên tiếp các giải AoE được tổ chức như giải Miền Bắc, cyzone, KODE5,…bên cạnh các giải nhỏ hơn như giải các tỉnh thành phố, giải các trường

ĐẠI HỘI TPEC 12/9/2010

đại học…. chứng tỏ phong trào chơi AoE đã hồi sinh mạnh mẽ.

Tùng Harry, người đứng đầu clan Trường Phát nói về AoE Việt Nam: "Quá tuyệt vời! Tôi chỉ có thể nhận xét như vậy. Mỗi lần có giải offline, mọi người phải chen lấn cật lực mà vẫn không kiếm được chỗ đứng xem. Chủ trung tâm Games Cyzone, nơi tổ chức WCG 2009 đã phải thốt lên: "Chẳng cộng đồng nào đáng sợ như Đế chế". Về online, trước đây phải chơi qua những mạng nước ngoài, giao diện rất khó nhìn, vậy mà luôn có 2000 người chơi 1 lúc. Năm nay nhờ có Garnena, tiếng Việt dễ sử dụng, nên lúc nào cũng thường trực hơn 10.000 người, 1 con số khủng khiếp, hứa hẹn còn tăng nhiều nữa. Tuy đây là 1 trò chơi đời cũ, nhưng số lượng games thủ thế hệ 9x tham gia vẫn cực lớn. Vì vậy, tôi tin Đế chế sẽ còn sống mãi."

Cuối năm 2009, AoE được đưa vào hệ thống thi đấu WCG của Việt Nam và ban tổ chức lẫn khán giả của các game khác trong WCG đã thật sự bất ngờ trước số lượng khán giả của game này. Sau WCG rất thành công là hàng loạt những đợt giao lưu đỉnh cao với nước bạn Trung Quốc, những setting mới được khám phá, được nghiên cứu, phong trào AoE đạt đến đỉnh cao. Thêm vào đó là sự phát triển của hàng loạt các clan mạnh với số lượng thành viên lên đến hàng trăm người, phong trào được tổ chức và định hướng tốt hơn. Có thể kể ra một số clan lớn mạnh như

- Trường Phát Empires Club: Tập hợp nhiều nhân tài cả trong game lẫn ngoài đời, TPEC là clan lớn mạnh nhất AoE Việt Nam. Vô địch giải WCG là đỉnh cao của TPEC. Trong clan có các team nhỏ được phân chia theo miền địa lý hay đặc trưng, của từng team làm TPEC trở thành team có tổ chức, có sự kế thừa. Lớp đàn anh ra đi cũng là lúc lớp đàn em đủ sức giữ vững ngọn cờ của clan. Ông bầu là Tùng Harry.

- Thái Bình Empires Club: Với hầu hết các thành viên là sinh viên, học sinh. Được dẫn dắt bởi ông bầu Diego. Thái Bình là 1 clan đầy năng động và sức trẻ. Phong trào của Thái Bình tại Hà Nội và Thái Bình đều rất phát triển. Là ứng cử viên nặng kí cho mỗi giải AoE.

- Thanh Hóa Empires Club: Giống như Thái Bình, Thanh Hóa cũng tập hợp rất nhiều các thành viên cùng quê hương và yêu AoE. Đó là một tập thể đoàn kết, bền vững đông đảo và cũng rất nặng kí dưới sự lãnh đạo của ông bầu Bia Hoi HN.

- Indoor Game: Thành trì mới được xây dựng trên bản đồ AoE Việt Nam, có thể nói IG là clan trẻ tuổi nhất nhưng nặng kí nhất. Tập hợp các cao thủ thành danh tại Việt Nam, IG có một hệ thống cơ sở vật chất tốt nhất dành cho việc tập luyện. Cũng vì thế mỗi giải gần đây các clan khác luôn coi họ là một đối thủ đáng gờm. Ông bầu là Đạt Indoor.

- Gametv: Là một clan được tổ chức thành công ty. Họ có hẳn diễn đàn riêng, kênh phát game trên Internet riêng trên *gametv.vn*. Với lượng thành viên tham gia đông đảo, các game thủ đội hình chính thức được trả lương và tập luyện đều đặn. Họ là đội luôn có phong độ ổn định nhất trong mọi giải đấu. Ông bầu là ducthinhfpt với quản lý là BeyEu.

- Song Long: Đây là clan đặc trưng của giới sinh viên, học sinh, không có ông bầu, không có tổ chức nhưng có rất nhiều người hâm mộ. Họ là những người trẻ tuổi, nhiệt tình, phong cách chơi phóng khoáng, sáng tạo. Từng một thời đánh đông dẹp bắc, dẫn dắt bởi huyền thoại Longthieugia từng vô địch tuyệt đối nhiều thể loại.

Hiện tại các clan trên(ngoại trừ Song Long đã tan rã) với các ông bầu đứng đầu chính là những ngọn cờ tiên phong định hướng cho phong trào AoE. Thông qua một loạt các giải đấu được lên kế hoạch tổ chức trong cả năm, những khán giả yêu mến AoE sẽ không phải chờ đợi trong khoảng thời gian giữa các giải.

Ngoài ra với định hướng mới của những người dẫn dắt diễn đàn: "Tất cả cùng đam mê Đế chế, nhưng Đế chế không phải là tất cả. Ngoài phát triển phong trào, chúng tôi còn có một mong ước lớn hơn, đó là sự đoàn kết, giúp đỡ, tương trợ lẫn nhau. Sinh viên ra trường kiếm được việc làm, ông chủ tìm được nhân viên tốt…. Hi vọng mọi điều trở thành sự thật!"

Xin chúc cho phong trào AoE phát triển và mãi mãi là niềm đam mê!

ĐÁ & CÁT

PHẦN MỀM DÀNH CHO BÉ YÊU

Hiện trên thị trường có rất nhiều CD phần mềm(PM) dành cho bé, nhằm hỗ trợ bé phát triển tư duy, nhận thức, kỹ năng nhanh nhạy trong cuộc sống, làm quen với môi trường học tập, truyện cổ tích, thơ ca và học tiếng Anh..Người lớn có thể hướng dẫn bé làm quen giao diện PM, chơi cùng bé hoặc để bé tự khám phá qua các trò chơi. Bé sẽ thực sự phát triển kỹ năng khi có cha, mẹ cùng tham gia vui chơi, khích lệ.Dưới đây là một số CD PM để cha, mẹ tham khảo và chọn cho bé dùng.

PHÁT TRIỂN TƯ DUY NHẬN THỨC

Bộ CD: Nhà thám hiểm trẻ (Kidsmart)

Nội dung nổi bật

- **Ngôi Nhà Sách của Bailey:** 7 hoạt động vui chơi giúp bé làm quen các mặt chữ và phát âm tiếng Anh, nền tảng về ngôn ngữ và các kỹ năng suy nghĩ để truyền đạt, giúp tăng hiểu biết thế giới xung quanh.
- **Ngôi Nhà Toán Học của Millie:** Có nhiều trò chơi về các số, đếm, cộng, trừ, các hình mẫu, giải bài toán, các dạng hình học... bé có được kiến thức đơn giản về toán, phát triển những nhạy cảm về điều khiển và tính tự tin.
- **Ngôi Nhà Khoa Học của Sammy:** Kích thích sự ham hiểu biết và khuyến khích bé khám phá thế giới khoa học xung quanh, thực hành phân loại, sắp xếp, quan sát, dự đoán và

xây dựng, phân loại khoa học đơn giản, khám phá động thực vật.

- **Ngôi Nhà Thời Gian và Không Gian của Trudy:** các hoạt động nhằm phát triển kỹ năng nhìn nhận về thời gian, địa lý, tập nói về thời gian, khảo sát khái niệm về sự trôi qua của thời gian và các đơn vị đo thời gian, phát triển kỹ năng vẽ bản đồ và định hướng, tập sáng tạo,...

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 3-7 (tuổi).
- *Giá:* 199.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Công ty Phần mềm Mạng trực tuyến Việt Sin, Trung tâm Nghiên cứu & Ứng dụng Công nghệ Giáo dục Số.
- *Phát hành:* Các cửa hàng CD tại TP. HCM.

Bộ CD Trò chơi: Quả Táo Màu Nhiệm

Nội dung nổi bật

- Gồm 2 CD
- Các trò chơi có tính sư phạm với định hướng củng cố những kiến thức cơ bản về hiểu biết và ngôn ngữ của bé.
- Phát triển sự tiếp thu, suy nghĩ, sự nhanh nhẹn, sự chú ý thông qua thị giác, thính giác và ngôn ngữ.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 3-6 (tuổi).
- *Giá:* 300.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Công ty Công nghệ Giáo dục Mới (Edusoft) phối hợp Nhà xuất bản Giáo dục, Công ty cổ phần Học liệu.
- *Phát hành:* Các cửa hàng vi tính tại TP. HCM và Hà Nội.

Phát triển tư duy cho bé yêu

Nội dung nổi bật

- Giúp cho phần não của các bé hoạt động, từ đó nâng cao tư duy giúp bé thông minh và lanh lẹ sau này.
- Giúp các bé nhận biết được hình dạng, màu sắc, kích thước, từ ngữ chỉ vị trí, sự giống và khác nhau, sắp xếp cùng loại, học đếm và tập làm toán.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 5-8 (tuổi).
- *Giá:* 24.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG).
- *Phát hành:* Các nhà sách tại TP. HCM.

HỌC CHỮ VÀ TOÁN

Các bài học đầu tiên của bé (HappyKid)

Nội dung nổi bật

- Hỗ trợ các bé làm quen với chữ cái tiếng Việt, giúp trẻ nhớ mặt chữ cái, hướng dẫn trẻ tập viết.
- Trực quan sinh động qua các hình minh họa vật dụng, con vật thân thiện.
- Có thể in bảng mẫu để các bé tô chữ trên giấy.
- Bé sẽ có khái niệm về hình dáng, kích thước và màu sắc.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 4-6 (tuổi)
- *Giá:* 199.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Công ty Phần mềm Mạng trực tuyến Việt Sin, Trung tâm Nghiên cứu & Ứng dụng Công nghệ Giáo dục Số.
- *Phát hành*: Các cửa hàng CD tại TP. HCM.

Bé học tiếng Việt

Nội dung nổi bật

- Tập đọc và tập viết với cách viết từng nét chữ bằng các phim minh họa chữ hoa và chữ thường.
- Học các từ liên quan với từng chữ cái, các âm vần, cách ráp vần, các dấu, cách đọc ghép vần với dấu tạo âm.
- Trong bài học có các bài thơ, bài hát dễ thương, dễ nhớ.
- Thư giãn với truyện cổ tích Việt Nam hoặc chơi các trò như ghép hình, tìm cặp, tô màu, tinh mắt...

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 3-6 (tuổi)
- *Giá:* 28.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Nhóm Phát triển Phần mềm Sinh viên Học sinh (SSDG).
- *Phát hành:* Các nhà sách tại TP. HCM.

Phát triển tư duy toán học cho trẻ

Nội dung nổi bật

- Rèn luyện khả năng phán đoán suy luận, giúp các em học toán giỏi và yêu thích môn toán.
- Định hướng giáo dục tư duy toán học cho trẻ: nhận biết và làm toán cơ bản, nối chuỗi các con số, nhận biết thời gian, so sánh ít hơn, nhiều hơn, nhận biết hình dạng và kích thước…
- Thư giãn với các trò chơi xếp hình, tinh mắt, tập tô màu và trò chơi trí tuệ sudoku.

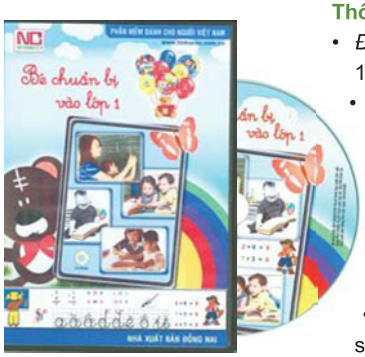
Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 5-8 (tuổi)
- *Giá:* 18.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Nhóm Phát triển Phần mềm Sinh viên Học sinh (SSDG), NXB Giao thông Vận tải.
- *Phát hành:* Các nhà sách tại TP. HCM.

Bé chuẩn bị vào lớp 1

Nội dung nổi bật

- Luyện tập các kỹ năng và tư duy đơn giản
- Phát triển ngôn ngữ mạch lạc, phát triển nhận thức, tình cảm, thể chất và thẩm mỹ của bé.



- Phát triển khả năng phát âm, nhận biết chữ cái, con số.
- Rèn luyện tư duy toán học qua việc học đếm, làm quen với các phép toán như so sánh, cộng, trừ,...

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 4-6 (tuổi)
- *Giá:* 70.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Công ty Phần mềm Tin học Anh Ngọc.
- *Phát hành:* Vi tính Kim Ngân hoặc các nhà sách tại TP. HCM.

Em học tốt toán lớp 1,2,3

Nội dung nổi bật

- Học tuần tự các hình vuông, hình tròn, tam giác, làm quen con số, so sánh và học các phép cộng trừ trong các phạm vi tăng dần (phạm vi 5, phạm vi 10, phạm vi 20, phạm vi 100).
- Các mẩu truyện ngẫu nhiên với những gợi ý lý thuyết vui nhộn.
- Thực hành và ôn tập đa dạng.
- Phần trắc nghiệm có xuất kết quả và chấm điểm
- Thư giãn với nhiều trò giải trí.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* Lớp 1,2,3
- *Giá:* 24.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG), Nhà xuất bản Phương Đông.
- *Phát hành:* Các nhà sách tại TP. HCM.

PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG

Em luyện tập nhiều kỹ năng

Nội dung nổi bật

- Có nhiều kỹ năng để các bé luyện tập: tập vẽ, trả lời các câu đố qua hình ảnh, xếp hình, tô màu, vẽ tự do.
- Mỗi kỹ năng có nhiều đề tài giúp các bé phát triển tư duy, sáng tạo và học hỏi, hiểu biết nhiều kiến thức tự nhiên qua chương trình.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 3-6 (tuổi)
- *Giá:* 65.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Công ty Phần mềm Tin học Anh Ngọc.
- *Phát hành:* Vi tính Kim Ngân hoặc các nhà sách tại TP. HCM.

Em tập vẽ - Em sẽ là hoạ sỹ

Nội dung nổi bật

- Tập vẽ hình theo điểm vẽ, tô màu theo hình mẫu, ghép hình theo ý thích
- Có 11 chủ đề chính, mỗi chủ đề lại có nhiều hình ảnh khác nhau với nhiều màu sắc vui nhộn đủ hấp dẫn và dẫn dắt ý tưởng của bé.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 6-12 (tuổi)
- *Giá:* 30.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Trường Thế Giới Tin Học Ứng Dụng.
- *Phát hành:* Trường Thế Giới Tin Học Ứng Dụng, 39 Nguyễn Sơn hà, P.5, TP.HCM và nhiều nhà sách, cửa hàng khác.

Nghệ thuật xếp giấy

Nội dung nổi bật

- Hướng dẫn cách xếp giấy thành các con vật ngộ nghĩnh dễ thương qua các đoạn phim thao tác chỉ dẫn từng bước với gần 100 hình bao gồm nhiều chủ đề.
- Lịch sử hình thành nghệ thuật xếp giấy, một số hình mẫu giấy đẹp.
- Thư giãn với các trò như ghép hình, tinh mắt, sudoku, và trắc nghiệm kiến thức văn hóa xã hội.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 4-12 (tuổi)
- *Giá:* 18.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG) thực hiện; Nhà xuất bản Phương Đông.
- *Phát hành:* Các nhà sách tại TP. HCM.

CỔ TÍCH, THƠ CA

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 3-6 (tuổi)
- *Giá:* 28.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG), NXB Hồng Đức.
- *Phát hành:* Các nhà sách tại TP. HCM.

Tuyển tập truyện, thơ, câu đố, đồng dao cho bé

Nội dung nổi bật

- Có hơn 100 bài đồng dao, 100 bài thơ mầm non với những hình ảnh đẹp mắt, 20 câu chuyện cổ tích Việt Nam và nước ngoài, nhiều bài hát dành cho lứa tuổi mẫu giáo, hơn 100 câu đố dân gian về động vật, đồ vật, hoa quả.
- Phát triển vốn văn học trong đời sống tâm hồn, phát triển tư duy, ngôn ngữ và tình cảm, phát triển não bộ.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 3-8 (tuổi)
- *Giá:* 18.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG), NXB Giao Thông Vận Tải.
- *Phát hành:* Các nhà sách tại TP. HCM.

Truyện cổ tích hay nhất Việt Nam

Nội dung nổi bật

- Gần 100 truyện với nội dung phong phú đa dạng được chọn lọc theo nhiều thể loại lôi cuốn.
- Học hỏi và làm được nhiều điều tốt, nhất là phân biệt được cái đúng, cái sai trong truyện
- Có phần tô màu và các trò chơi ô chữ trí tuệ, ghép hình, tinh mắt tìm cặp, các game nhỏ như bắn chim, xếp hình, săn cá, đậu xe, trồng hoa...
- Học nhiều kinh nghiệm về cuộc sống, lòng nhân hậu, sự dũng mãnh, cái xấu và cái ác... là nền tảng giáo dục tốt cho các bé.
- Thư giãn: Gỡ mìn, đố chữ, Sudoku, Caro.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp*: 4-12 (tuổi)
- *Giá:* 24.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Nhóm Phát triển Phần mềm Sinh viên Học sinh (SSDG).
- *Phát hành:* Các nhà sách tại TP. HCM.

Truyện cổ tích nước ngoài hay nhất

Nội dung nổi bật

- Hơn 60 truyện cổ tích thế giới được chọn lọc, dành cho các bé những kiến thức và phút giây thư giãn.

TIẾNG ANH

Bé học tiếng Anh

Nội dung nổi bật

- Bé làm quen với tiếng Anh qua hình ảnh và âm thanh sống động.
- Nội dung: Các chữ cái tiếng Anh, tên các con vật, tên của các loại trái cây, các đồ vật thân quen ở trường học, gia đình, công viên...,
- Thư giãn: 6 trò chơi đơn giản sử dụng từ ngữ và âm thanh tiếng Anh.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 3-6 (tuổi)
- *Giá:* 28.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG), NXB Thời Đại.
- *Phát hành:* Các nhà sách tại TP. HCM.

Tiếng Anh cho thiếu nhi

Nội dung nổi bật

- Chia ra làm 3 cấp độ: beginner, intermediary, advanced.
- Bé học từ vựng, học nghe và ngữ pháp bên cạnh các bài tập nhỏ kiểm tra kiến thức.
- Thư giãn: nhạc và các trò chơi: tinh mắt, tô màu,

ráp hình, nhớ màu, cờ caro, tìm cặp, ô chữ Sudoku.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 6-12 (tuổi)
- *Giá:* 28.000 đồng/CD.
- Đơn vị thực hiện: Nhóm Phát Triển Phần Mềm Sinh Viên Học Sinh (SSDG), NXB Giao thông Vận tải.
- *Phát hành:* Các nhà sách tại TP. HCM.

English for children

Nội dung nổi bật

- Luyện nghe, nói, ca hát học từ vựng tiếng Anh thông qua bài giảng bằng tiếng Việt.
- Học với nhiều bài học cấp độ cao hơn, tra từ trực tiếp trên các bài học và luyện kỹ năng nghe, nói, đọc, viết, học từ vựng với từ điển

hình ảnh có phát âm chuẩn và xem ca hát với Barney và các bạn.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 4-9 (tuổi)
- *Giá:* 70.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Công ty TNHH Phần mềm Tin học Anh Ngọc.
- *Phát hành:* Vi tính Kim Ngân và các nhà sách trong TP. HCM.

English kiddies

Nội dung nổi bật

- Tổng hợp 8 tập sẽ cung cấp cho các em lượng kiến thức tương đương với bằng A.
- Mỗi bài bao gồm các phần Video, Grammar, Vocabulary, Practice và Exercises.
- Kỹ thuật đồ họa 3 chiều với nhiều tình tiết vui nhộn, gay cấn và hấp dẫn qua giọng nói của trẻ em Mỹ.
- Bài tập được thể hiện dưới dạng nhiều trò chơi, có chấm điểm giúp các em nắm vững thêm từ vựng mới và văn phạm.
- CD có thể dùng xem trên đầu máy VCD nội dung phim hoạt hình phần Video của các bài học.

Thông tin thêm

- *Đối tượng phù hợp:* 6-12 (tuổi)
- *Giá:* 68.000 đồng/CD.
- *Đơn vị thực hiện:* Công ty cổ phần Phần mềm LCK.
- *Phát hành:* Vi tính Kim Ngân và nhiều của hàng khác.

KẾ THU

Địa chỉ phát hành:

- **SSDG:** 575/47/41 Cách Mạng Tháng 8, P.15, Q.10, TP.HCM; ĐT: (08) 3862 6787; Fax: (08) 3910 0128; Email: *student_soft@yahoo.com*; Web: *www.phan-memsinhvien.com*.
- **Tin Học Anh Ngọc:** 38/10c Lý Thường Kiệt, P.8, Q. Tân Bình, TP. HCM; ĐT: (08) 8665481; Web: *www.tinhocnc.com.vn*
- **Vi tính Kim Ngân:** 441/21, Nguyễn Đình Chiểu, P.5, Q.3, TP. Hồ Chí Minh; ĐT: (08) 8326812; Email: *kimngan7@email.viettel.vn*.
- **Công ty Phần mềm Mạng trực tuyến Việt Sin, Trung tâm Nghiên cứu & Ứng dụng Công nghệ Giáo dục Số**: 625/2 Xô Viết Nghệ Tĩnh, P26, Q. Bình Thạnh, TP. HCM ; ĐT: 848 5119242 -5119243 -5119244. Hoặc chi nhánh: Phòng 218, số 5 Bán đảo Linh Đàm, Q. Hoàng Mai, Hà Nội ; ĐT: 844 6418994. *www.mamnon.com*.

Ship Simulator EXTREMES

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Chinh phục Đại dương

Đây là phiên bản mang tính giả lập mới nhất trong sê-ri game về thể loại này. Với hơn 3 năm phát triển, nghiên cứu và ứng dụng các kỹ thuật tiên tiến nhất trong ngành hàng hải thế giới kết hợp với hệ thống đại dương được thiết kế như thật, hệ thống thời tiết thay đổi gây biến động môi trường, cùng nhiều loại tàu to nhỏ khác nhau sẽ tạo ra thử thách khá cao cho người hâm mộ thể loại này. Bạn sẽ được chiêm ngưỡng các bến cảng và các địa điểm nổi tiếng trên thế giới như Rotterdam, Sydney, New York… từ vùng khí hậu nhiệt đới nóng ẩm đến các vùng cực xa xôi lạnh lẽo, đầy băng tuyết, tự mình điều khiển những con tàu khổng lồ, đủ loại từ thủy phi cơ, tàu bảo vệ bờ biển, tàu kéo lai dắt cho đến tàu chở dầu, tàu chở công-te-nơ hoặc tàu chở khách khổng lồ trên biển.

Hệ thống cốt truyện khá lý thú gồm 3 chiến dịch khác nhau liên quan đến các loại tàu khác nhau, thậm chí bạn có thể tham gia trên các con tàu Hòa Bình Xanh (Greenpeace) hay (Chiến binh cầu vồng) Rainbow Warrior III để tham gia các chiến dịch bảo vệ môi trường hệ sinh thái biển chống lại việc tàn phá tự nhiên. Ở đây bạn sẽ bắt gặp rất nhiều các thuật ngữ kỹ thuật liên quan đến hàng hải, cùng với những dụng cụ máy móc đo đạc đi biển như hệ thống định vị, hệ thống thông tin liên lạc, hệ thống điều khiển tàu bằng tay hoặc tự động, mỗi một hệ thống sẽ có nhiều loại máy móc khác nhau đòi hỏi bạn phải mất nhiều thời gian để làm quen và tìm hiểu rõ thì mới nắm bắt hết được các kỹ thuật điều khiển. Ở mỗi chiến dịch, nếu thành công bạn có thể mở khóa nhiều phần thưởng khác nhau liên quan đến game như một đoạn phỏng vấn với người viết kịch bản, một tấm bưu thiếp hay một mẩu báo thông tin bạn thắng cuộc…Mỗi một nhiệm vụ sẽ có rất nhiều yếu tố phát sinh trên đường đi như hỏng hóc máy móc, thay thế phụ tùng, tránh bão, tránh đá ngầm, giữ cho hành khách của bạn hài lòng, dập một đám cháy bùng phát trên tàu hay can thiệp vào một cuộc săn bắt cá voi trái phép… Tất cả như cuốn bạn vào vòng xoáy của cuộc hành trình, phải giải quyết các yếu tố phát sinh như thế nào tốt nhất để đảm bảo con tàu an toàn đến đích sẽ làm bạn "vất vả" không ít.

Với góc nhìn trong game có thể thay đổi để bạn tận hưởng cảm giác thích thú khi ngắm nhìn con tàu của mình đang di chuyển, phóng tầm mắt ra xa quan sát với ống nhòm, đi bộ dọc theo con tàu để khám phá… Tuy nhiên, do chế độ lái tàu tự động chỉ có ở một số loại tàu nên bạn không thể tự do chiêm ngưỡng vẻ đẹp của biển nếu không muốn con tàu của bạn chìm xuống đáy đại dương sâu thẳm! Giao diện điều khiển còn sơ sài, thiếu chuyên nghiệp, đơn giản chỉ nhấn chuột điều khiển như tăng tốc, giảm tốc, rẽ trái, phải…

Lối chơi của game theo tuyến tính nên

Nếu bạn yêu thích sự tự do với biển cả mênh mông, thích được du lịch từ nước này sang nước khác bằng chính con tàu do mình điều khiển mà chưa trải qua trường lớp đào tạo nào? Hãy thử sức mình với trò chơi giả lập lái tàu này để xem khả năng của mình có thể đáp ứng được lòng yêu thích đó hay không!

SHIP SIMULATOR EXTREME
CHINH PHỤC ĐẠI DƯƠNG

ÁT HÀNH	Paradox Interactive	
PHÁT TRIỂN	VSTEP	
THỂ LOẠI	Giả lập	
NGÀY PHÁT HÀNH	27/8/2010	
TUỔI (ESRB)	Everyone	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	Pentium4 3 GHz
	RAM	2 GB
	VGA	256MB hỗ trợ Shader 3.0
	OS	XP SP3/Vista SP1/Windows 7
	HDD	3,5 GB

ƯU	KHUYẾT
» Trò chơi mô phỏng khá chính xác thực tế » Đồ họa đẹp, ấn t ợng » Âm thanh nhạc nền tốt.	» Đòi hỏi am hiểu về hàng hải. » Còn một số lỗi vụn vặt về đồ họa và giao diện điều khiển. » Lối chơi tuyến tính.

dễ gây nhàm chán, bạn chỉ việc chở hàng từ A đến B rồi quay lại bến cảng hoặc ngăn cản con tàu săn bắt cá voi trái phép trên biển trong khoảng thời gian nhất định hay tránh né các vòi xịt nước áp lực cao của tàu khác vào tàu bạn, cứu hộ một con tàu gặp nạn, tránh một tảng băng trôi… Bên cạnh đó, hệ thống điều khiển cũng sẽ làm khó bạn vì bạn không hiểu hết các thuật ngữ hay chỉ thị hướng dẫn nên nhiều lúc bạn không điều khiển được con tàu theo ý muốn, hoặc đôi lúc không có hiển thị đầy đủ làm bạn bối rối không biết phải xoay sở ra sao khi tàu sắp cập bến hay chuyển hàng xuống cảng. Mức độ quản lý cũng chưa đầy đủ và chi tiết giống như một vài thể loại giả lập lái máy bay như Microsoft's Flight Simulator đã gặt hái được nhiều thành công.

Tuy nhiên không thể phủ nhận đồ họa của game khi thể hiện được mô hình các con tàu khá sắc nét, kết hợp với hiệu ứng thời tiết thay đổi động như mưa hay tuyết tơi, tầm nhìn bị khuất khi có sương mù hay màn đêm buông xuống, mặt biển được thể hiện khá tốt với những con sóng mấp mô, mềm mại, con tàu nhấp nhô trên sóng nước rất hấp dẫn. Hệ thống âm thanh cũng thể hiện khá tốt tiếng động của môi trường, tiếng máy tàu hay tiếng còi báo hiệu cho các tàu khác…

Ngoài phần chơi đơn, bạn có thể tham gia chơi mạng với 24 người chơi, có thể tạo ra các kịch bản khác hoặc tải từ bạn bè rồi cùng thử thách với nhau khá thú vị. Ngoài ra, nếu mua bản quyền trò chơi tức là bạn đã đóng góp một phần kinh phí cho tổ chức Hòa bình xanh để họ đấu tranh bảo vệ cho môi trường thiên nhiên đang ngày càng cạn kiệt và bị phá hủy không ngừng.

SU ĐỒNG

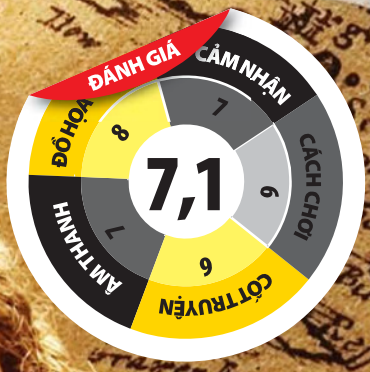
DRAWN: Dark Flight

Du hành vào thế giới kì ảo

DRAWN: DARK FLIGHT			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Big Fish Games		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	Pentium 4 1Ghz
Big Fish Games		RAM	1 GB
THỂ LOẠI			
Phiêu lưu		VGA	128 MB Shader 2.0
NGÀY PHÁT HÀNH	31/8/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP, Vista, 7, Mac

Nếu bạn đã chán với những game lớn phức tạp và rắc rối khi phải điều khiển nhiều thứ, hoặc cỗ máy tính của bạn không đủ mạnh để có thể thưởng thức hết vẻ đẹp của trò chơi, thì còn có rất nhiều trò chơi nhỏ, yêu cầu cấu hình thấp nhưng vẫn có thể đem đến cho bạn những giây phút giải trí nhẹ nhàng. Đến với Drawn: Dark Flight, trò chơi phiêu lưu giải đố của Big Fish Games, một nhà phát triển game khá nổi tiếng, để cùng khám phá câu chuyện kì bí của trò chơi. Một mảnh vải đỏ thẫm bay lơ lửng phía trên những tảng đá và phế tích của một thế giới đổ nát rồi từ từ rơi xuống đất. Bạn nhặt nó lên và một thông điệp xuất hiện yêu cầu bạn hãy khám phá thế giới huyền diệu của Stonebriar. Một khởi đầu câu chuyện khá lý thú và lôi cuốn người chơi của Drawn: Dark Flight, giống như Lucy đi qua những chiếc áo lông thú trong tủ quần áo để bước vào thế giới Narnia.

Lối chơi đơn giản với những cú nhắp chuột để tìm kiếm đồ vật, giải quyết các trò giải đố nhỏ nhưng đầy thử thách trong game giúp bạn tìm ra con đường để đi tiếp cuộc hành trình. Con trỏ chuột sẽ thay đổi tùy theo từng món đồ vật mà bạn có thể sử dụng kèm theo một số gợi ý vắn tắt. Thanh vật dụng nhặt được sẽ nằm dưới màn hình để bạn dễ dàng truy cập nhưng bạn cũng có thể cho ẩn đi để thoáng giao diện. Ở phần 2 này bạn sẽ phiêu lưu cùng với IRIS, con gái út bị mất tích của một gia đình hoàng gia cầm



quyền ở Stonebriar bị nhà vua sát hại. Cô có khả năng tạo ra thế giới thật bằng cách vẽ hoặc sơn chúng, chính vì khả năng này mà cô bị nhà vua truy đuổi để loại bỏ mối nguy hiểm đe dọa đến quyền lực của ông ta. Bạn sẽ phải nỗ lực để thắp sáng 3 tín hiệu ánh sáng của Stonebriar để chống lại bóng tối do ông vua tàn ác đã trút cơn thịnh nộ ở cuối phần 1 Drawn: The Painted Tower nhằm đem lại bình minh tươi sáng cho thế giới. Đây là vùng đất mà nghệ thuật và sự sáng tạo bị chôn vùi, bạn phải vận dụng sự sáng tạo của mình để hoàn thành những bức phác họa, hình nghệ thuật chưa hoàn chỉnh đồng thời giải quyết những câu đố để có thể thắp sáng Stonebriar, cứu lấy vương quốc.

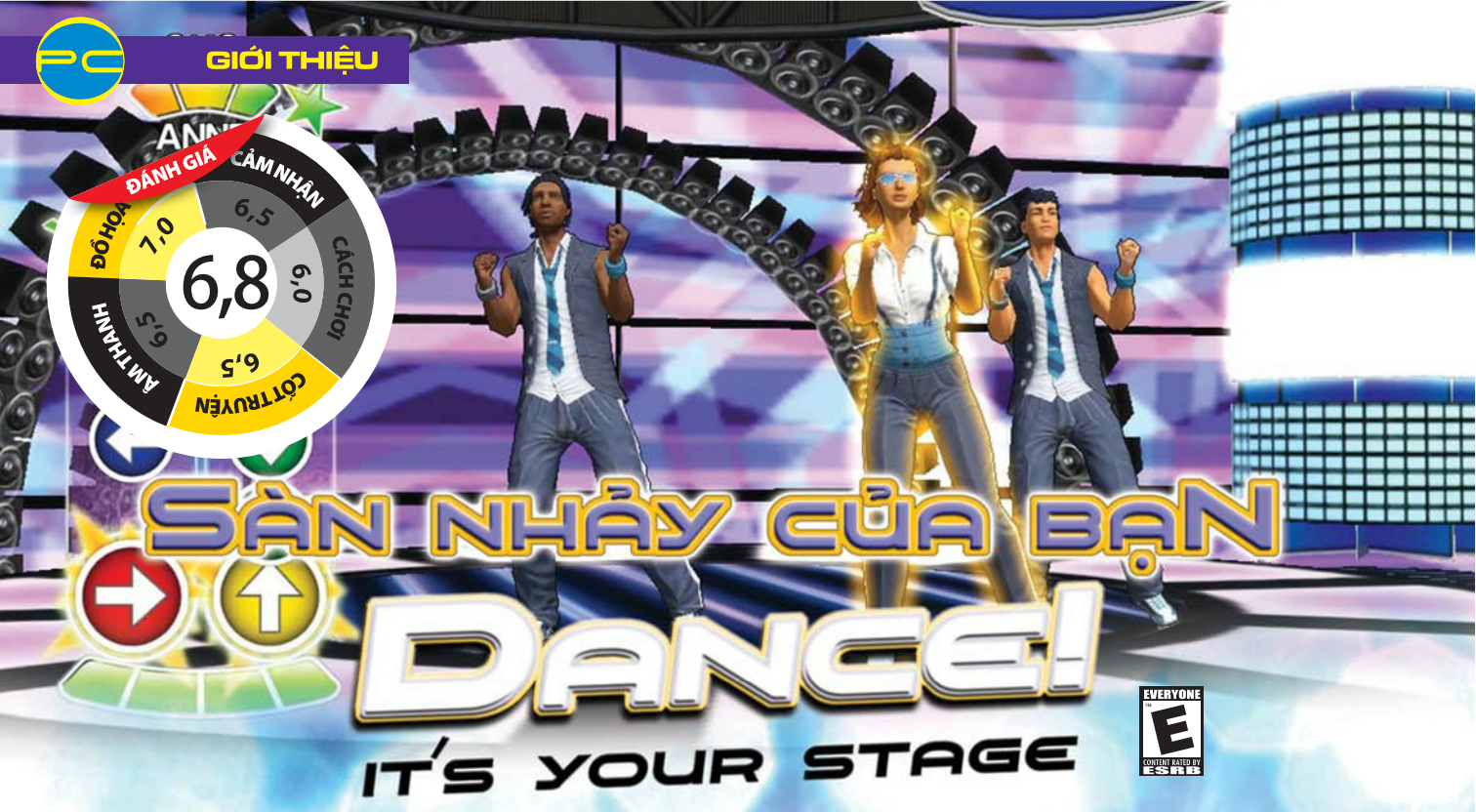
Ngoài 2 nhân vật Iris và vị vua hung ác còn có Franklin giống như người giúp đỡ cho bạn khi gặp khó khăn. Đây là người cố vấn thân cận nhất của cha Iris, ông ấy đã bảo vệ cô trong The Painted Tower, nhưng giờ đây đã bị hóa đá và hy vọng bạn sẽ giúp cô ấy trở thành nữ hoàng. Khi bạn nhấp chuột vào khuôn mặt của ông thì ông sẽ cho bạn một lời khuyên cần phải làm gì tiếp theo. Raven là đồng minh thân cận của nhà vua giúp ông ta kiểm soát vương quốc bóng tối của mình, cách duy nhất để đánh bại ma thuật tối tăm của Raven là ánh sáng từ những tín hiệu của Stonebriar. Street Performer (Người biểu diễn trên đường phố) thật ra là người thợ thủ công do vô tình đụng vào nhà vua nên bị giam trong một bức tranh, nếu ai trả tự do cho ông này thì sẽ được thưởng bằng một câu chuyện. Giant Toad (Cóc khổng lồ) khá hung dữ, nó làm nhà trong những cái hang ở dưới nước. Kite Boy (Cậu bé đồ chơi), một con rối làm bằng gỗ yêu thích thả diều trên những bậc thềm của thư viện trung tâm của Vương quốc. Paper Pirate (Cướp biển giấy), một kẻ đáng khinh bị mắc kẹt giữa biển trên con tàu không có buồm và đang đối mặt với cá mập. Sad Statue (Bức tượng buồn rầu), một bức tượng buồn rầu rên rỉ về thông điệp tình yêu của ông ta với một cô nàng trên hòn đảo khác. Windy City Gardener (Người làm vườn gió) đang tìm kiếm ai đó mang lại bình minh cho thành phố của ông ta.

Đồ họa của game khá đẹp mắt với các bức họa nghệ thuật trên nền 2D. Nhưng với một kỹ thuật mới làm cho nó trở nên sống động hơn. Phần lớn thời gian chơi bạn sẽ thăm dò các bức tranh, bức phác họa, đọc các quyển sách để tìm kiếm thông tin, các gợi ý để hoàn thành nhiệm vụ. Dark Flight là sự pha trộn giữa nghệ thuật và một thế giới tưởng tượng giống như khi bạn bước vào thế giới cổ tích của Alice in Wonderland. Bạn đi lang thang với những chú sóc, thỏ chạy nhảy khắp nơi, nói chuyện với những người lùn cáu kỉnh. Các bảng màu được phối hợp khá đẹp và nhất quán trong suốt trò chơi. Các bức tranh nghệ thuật đa số được sử dụng các màu như xanh lam, màu chàm, màu xanh nhạt hơi đỏ và các dãy màu của màu xám. Nền đen sẽ tạo cho bạn một sự phối màu khá đẹp thể hiện các đốm màu, các chuỗi màu sắc khác nhau trên một bức tranh như chiếc mũ sáng chói dưới đáy biển, một đàn chim bay trong trời đêm hay hình một con chim ruồi bằng đá quý khá đẹp… Các chuyển động hoạt hình của game đã thể hiện được sự biến đổi của màu sắc. Các chuyển động của nhân vật uyển chuyển, sinh động làm cho thế giới cổ tích như đang sống động trước mắt bạn. Ánh sáng ngọn lửa bập bùng trong đêm, bóng tối của hàng trăm con quạ kéo dài như một con đường. Một dãy các quyển sách nhiều màu sắc trong thư viện, ánh bình minh le lói trong đêm tối mù mịt… Kết hợp với góc nhìn của game được thiết kế khá tốt đã thể hiện được sự hùng vĩ của thiên nhiên. Mức độ chi tiết của các vật thể được mô phỏng đầy đủ từ hình tượng con rồng chạm khắc trên tảng đá lớn, con sư tử đá, những hang động khổng lồ… Tuy nhiên, càng vào sâu trong game thì bạn sẽ càng khó tìm được đường quay lại những nơi mình đã đến để tìm lại một món đồ vật nào đó do hiệu ứng cảnh trong cảnh làm bạn dễ nhầm lẫn.

Bên cạnh đó, hệ thống âm thanh của trò chơi đã góp phần tạo ra sự hấp dẫn lôi cuốn người chơi khi dấn thân vào thế giới Dark Flight. Các bản nhạc nền lúc êm dịu, lúc bay bổng thay đổi theo bước chân phiêu lưu của bạn. Bạn sẽ được nghe âm hưởng của thiên nhiên, của biển cả trong bức tranh về cướp biển, tiếng đàn acmônica vang lên thánh thót từ cánh đồng quê vào mùa xuân… Tiếng động của môi trường xung quanh, tiếng đối thoại của nhân vật được mô phỏng chi tiết càng làm tăng thêm chiều sâu cho trò chơi. Ngoài các câu đố về hình ảnh còn có cả câu đố về âm thanh, nhưng sẽ không đòi hỏi bạn phải biết nhiều về kỹ thuật mà chủ yếu là khả năng ghi nhớ và phán đoán tốt mà thôi.

Tuy thời lượng game khá ngắn nhưng chắc chắn sẽ để lại những dư âm thú vị về thế giới nghệ thuật và âm nhạc tuyệt vời của Stonebriar mà bạn dấn thân phiêu lưu.

SU SU



Thời gian vừa qua không có nhiều trò chơi được phát hành, bù lại đây là thời điểm thích hợp cho các thể loại ít được nhiều người quan tâm như giải đố, âm nhạc …xuất hiện. Trong số đó Dance! It's Your Stage là một trò chơi có tiềm năng phát triển về sau.

Trong game, bạn có 6 lựa chọn cho nhân vật chính của mình, những người còn lại sẽ giao cho máy phụ trách, khi bạn chọn một nhân vật nam thì các thành viên khác trong nhóm sẽ là nữ và ngược lại. Lúc khởi đầu nhóm của bạn chỉ là một nhóm vô danh, bạn trong vai trò trưởng nhóm sẽ dẫn dắt nhóm nhảy của mình đi tìm vinh quang để sau này có thể được mời đi lưu diễn hay xuất hiện trên truyền hình. Trò chơi cung cấp một số thứ cần thiết để bạn "sửa soạn" cho nhân vật như: kiểu tóc, kính, quần áo, giày. Đáng tiếc chỉ có vài thứ cho bạn thay đổi phong cách hoàn toàn, những "tinh chỉnh" còn lại chỉ thiên về thay đổi màu sắc. Khi thao tác trò chơi yêu cầu sử dụng đồng thời tổ hợp phím WASD và tổ hợp các phím mũi tên mới thực hiện được các bước nhảy hoàn chỉnh. Trò chơi hỗ trợ rất tốt và đầy đủ các thiết bị như: tay cầm, thảm nhảy giúp cho việc tiếp cận và thưởng thức thêm phong phú. Khi bạn thực hiện chính xác các phím những dòng chữ: perfect, fantastic… sẽ giúp làm đầy thanh Combo. Khi bạn nhắm có thể thực hiện được một loạt các thao tác phức tạp, hãy kích hoạt thanh Combo bằng phím "Space" để tăng gấp nhiều lần số điểm bình thường.

Ngoài phần offline, trò chơi còn bổ sung mục chơi mạng với 2 chế độ Cooperative và Competition hỗ trợ tối đa 4 người tham gia để bạn thi đấu với bạn bè.

Âm nhạc trong trò chơi rất hay và sôi động với khoảng hơn 20 bài, nhưng lại không hỗ trợ việc bạn bổ sung thêm vào list nhạc. Một điểm đặc biệt của trò chơi về phần đồ họa là khá giống một số game ở thời điểm hiện tại, với những nét vẽ tay mang phong cách hoạt họa. Động tác của các nhân vật trong trò chơi khá uyển chuyển và rất đẹp mắt, điều này cũng góp phần tăng thêm sự khác biệt của trò chơi so với các game cùng thể loại.

Không quá cầu kỳ về lối chơi, hình ảnh… nhưng những trò chơi như Dance! It's Your Stage lại thu hút không ít bộ phận giới trẻ hiện nay. Có lẽ vì game mang một phong cách trẻ trung, năng động, không tốn quá nhiều thời gian để tìm hiểu. Chỉ cần bạn tập trung, canh thời điểm chính xác là bạn có thể hoàn thành nhanh chóng trò chơi mà không tốn giọt mồ hôi nào cả. Tuy nhiên, nếu có một chiếc thảm nhảy thì giá trị chơi lại của bạn là khá cao vì vừa có thể xả stress, lại được vận động để giãn gân cốt.

VŨ QUANG

ƯU
- Giải trí tích cực.
- Cấu hình nhẹ.

KHUYẾT
- Không thể thêm bài hát vào list.
- Thời gian chơi ngắn.

DANCE! IT'S YOUR STAGE

PHÁT HÀNH	CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ
Digital Entertainment Pool	
PHÁT TRIỂN	• CPU: Intel Pentium 4 1.5 GHz / AMD Athlon XP 1500
Sproing	• RAM 1GB
THỂ LOẠI	• HDD 1GB
Âm nhạc / Nhảy	• VGA NVIDIA GeForce 6600/ ATI Radeon X1300 128 MB
NGÀY PHÁT HÀNH: 9/8/2010	• Soundcard DirectX Compatible
ESRB (TUỔI): Everyone	• OS: Windows XP/Vista/7

TÊN GAME: Drawn: The Painted Towe
THỂ LOẠI: Phiêu lưu
PHÁT HÀNH: Big Fish Games
PHÁT TRIỂN: Big Fish Games
NGÀY PHÁT HÀNH: Tháng 9/2009
ESRB (TUỔI): E
HỆ MÁY: PC

DR•WN
THE PAINTED TOWER
THÁP TRANH PHÉP THUẬT

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Nhiều năm qua, đồ họa 3D đã lấn át 2D ở nhiều mảng game, nhưng ở thể loại phiêu lưu vẫn có không ít tựa game 2D đủ độ hấp dẫn người chơi so với những trò chơi 3D. Một trong số đó là Drawn: The Painted Tower (DTPT).

Game đưa người chơi vào một cuộc phiêu lưu kỳ lạ qua một tháp cao đầy những bức tranh phép thuật. Nhiệm vụ của người chơi được làm rõ ngay từ đầu là phải tìm đường lên đỉnh tháp để giải cứu Iris, một cô gái sở hữu năng lực kỳ bí.

Mỗi cảnh chơi trong game đều được thực hiện bằng nét vẽ tay và khắc sâu dấu ấn riêng, thỉnh thoảng lại phảng phất đâu đó những chuyển động phá tan nét tĩnh như bụi bay qua một khe sáng, hoặc nước từ trần nhà rớt xuống. Sử dụng góc nhìn người thứ nhất, DTPT tạo cảm giác cho bạn như đang ở trong game thực sự, có thể cảm nhận được cái lạnh của những bức tường, hay những đợt gió lùa qua ô cửa sổ. Các nhân vật được lập thể 3D được bố trí khá tốt với ảnh nền 2D. Cũng có một số chủ đề xuất hiện lặp đi lặp lại liên tục suốt game, như chiếc khăn choàng màu đỏ của Iris và những ngôi sao bạc lấp lánh, tạo mối liên hệ cho mỗi cảnh chơi trong game. Trong khi chơi, người chơi cũng thu thập được nhiều thông tin về Iris từ những lá thư, sách và tranh ảnh nằm rải rác ở những căn phòng trong tháp.

DTPT có rất nhiều loại câu đố, nhiều trong số đó lại ít thấy trong các game phiêu lưu khác. Dạng câu đố hay bắt gặp là kiểu sắp xếp theo một hình dáng, hoán đổi vị trí để định hình 1 bức tranh. Tuy nhiên, mỗi khi bạn bị kẹt lại ở mỗi câu đố hơi lâu, sẽ có tùy chọn bỏ qua "Skip Puzzle", thích hợp với những ai mới chơi game phiêu lưu chưa kịp quen với các kiểu suy nghĩ động não. Cũng có nhiều câu đố theo công thức "đưa món đồ 1 cho người A để nhận món đồ 2, mà món đồ 2 dùng để lấy món đồ 3", giúp cho các cảnh chơi bớt trùng lắp ngay từ đầu.

Mặc dù lượng câu đố khá nhiều nhưng người chơi sẽ khó đi lệch khỏi cốt truyện đã vạch ra. Lời nguyền trong tháp luôn nhắc nhở bạn tình huống khẩn cấp và luôn làm khó bằng những tình huống bất ngờ. Ví dụ, khi bạn định trèo lên một cái thang phía trên, cái chuông to của tháp bỗng rơi xuống, phá hủy cái thang, buộc bạn phải tìm đường khác để trèo lên tầng trên. Có nhiều đoạn phân cảnh người bảo hộ Franklin của Iris sẽ thông báo về tình trạng của Iris và cảnh báo bạn về những mối nguy hiểm có thể xảy đến.

DTPT có nhiều đoạn đối thoại song giọng lồng tiếng hầu như chỉ có trong các đoạn phân cảnh, phần còn lại hầu như chỉ là các đoạn chữ, thỉnh thoảng lại được viết bằng các màu khác nhau như là cung cấp gợi ý cho người chơi cần làm gì tiếp theo. Âm nhạc trong game cũng nhiều như hình ảnh, giúp tạo nên các cảnh chơi sống động, cũng có lúc lại trầm buồn ở những tình huống bi quan.

Drawn: The Painted Tower là một game phiêu lưu hay. Hình ảnh và âm nhạc khá sống động dư sức hút hồn người chơi. Cuộc phiêu lưu này có thể không là gì với những người chơi sành sõi nhưng sẽ là thử thách vừa tầm cho những ai mới chơi.

HỒNG LINH

ƯU	KHUYẾT
» Dễ chịu với những người mới chơi.	» Chưa có những câu đố khó, sắc sảo.

PHÁT HÀNH: Sonic Boom | PHÁT TRIỂN: Sonic Boom | THỂ LOẠI: Âm nhạc | HỆ MÁY: PC | NGÀY PHÁT HÀNH: 20/7/2010 | ESRB (TUỔI): Everyone

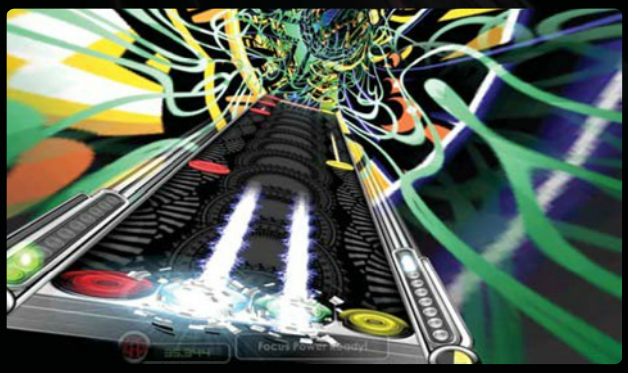
THẾ GIỚI NHỊP ĐIỆU

Lạc điệu bởi chính cơ cấu phân tích của mình, thiếu đầu tư về mục chơi, Rhythm Zone là một bản nhạc không đủ "bắt tai" bất kỳ ai. Xem ra cơn khát game âm nhạc của các tín đồ game thủ PC vẫn còn tiếp diễn dài dài!

Guitar Hero, Rock Band… là những cái tên game âm nhạc đã "cháy" tưng bừng trong những năm gần đây, mang lại những bữa tiệc thính giác hết sức "đã tai" trên hệ console. Tuy nhiên với PC thì những game âm nhạc hay, xứng tầm hiếm như "lá mùa thu". Rhythm Zone (RZ) xuất hiện trong mùa hè vừa qua là một trong số ít những game hiếm hoi với tính năng đặc biệt sử dụng nhạc của người chơi. Liệu những game thủ yêu âm nhạc có thỏa mãn được niềm đam mê với vùng âm nhạc của RZ?

Ý tưởng cho phép người chơi nhập bất kỳ bản nhạc nào họ thích để chơi trong game không phải là mới. Tuy nhiên, cách khai thác của mỗi game sẽ quyết định game đó có tìm được chỗ đứng trong lòng người hâm mộ hay không. Công thức của Rhythm Zone cũng y hệt các game âm nhạc khác. Những nốt nhạc đủ màu sắc rơi từ trên màn hình xuống một thanh điểm dưới màn hình, nhiệm vụ của bạn là ấn nút đúng lúc để thắng được nhiều điểm. Càng ấn được nhiều nốt đúng liên tiếp điểm của bạn càng vươn cao, và ngược lại hụt vài nốt sẽ khiến bạn phải từ giã sự nghiệp nhạc công sớm. Thay vì tạo dãy nốt thủ công cho từng bản nhạc như đa số game khác, Rhythm Zone sử dụng cơ cấu lập trình game để phân tích bản nhạc và tự động đưa ra dãy nốt tương ứng. Phải chăng điều đó có nghĩa là người chơi sẽ thoải mái nạp bất kỳ bản nhạc nào vào game, nhẹ nhàng ngồi xuống ghế, và ung dung chờ đợi những nốt nhạc kỳ diệu nhảy múa trên màn hình?

Không! Cách RZ thực hiện sẽ khiến bạn phải từ vò đầu bứt tóc đến khóc thét! Các nốt nhạc cứ thi nhau rơi ngẫu nhiên trên màn hình không ăn nhập tí nào với bản nhạc. Dù bạn đang muốn pop



sâu lắng với Celine Dion hay rock với Nightwish thì game cũng hoàn toàn thiếu chất "đang chơi nhạc". Phông nền cũng dựa vào bản nhạc mà biến đổi cho phù hợp, trông rất ấn tượng và có "gu". Dù vậy một số hiệu ứng nhà phát triển đặt vào cứ như đánh đố khả năng chịu hoa mắt của người chơi. Tệ hơn nữa, RZ liên kết với trang web nhạc Last.fm để lấy thông tin bản nhạc bạn cài đặt vào. Nếu bản nhạc đó không xuất hiện trên Last.fm thì tiêu rồi, bạn không có gì để chơi cả.

Chế độ chơi của game cũng là một sự nghèo nàn thấy rõ. Ngoài mục chơi đơn, game không hề có tính năng chơi mạng hay mục chơi sự nghiệp thú vị như của các game khác. Yếu tố mang tính cộng đồng duy nhất là bảng điểm trực tuyến cho phép bạn so sánh bàn tay "thần sầu" của mình với cả thế giới. Nhưng trở thành "huyền thoại" của một game kém chất lượng như RZ nghe cũng chẳng hấp dẫn gì cho lắm!

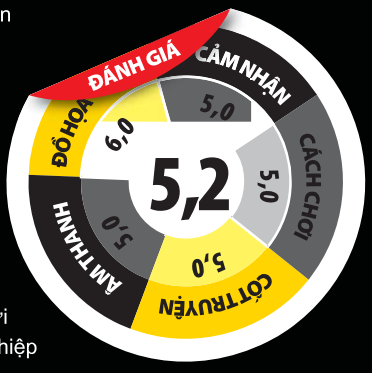
THÙY TRÂM

ƯU

- Có thể nạp nhạc của người chơi.
- Bảng thành tích trực tuyến.

KHUYẾT

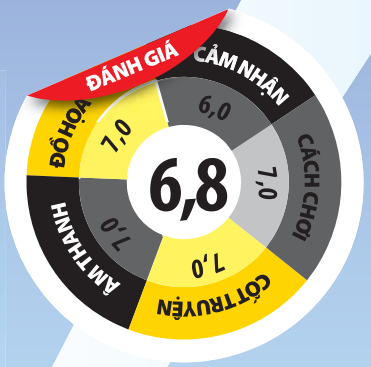
- Lối chơi lạc lõng với nhạc nền.
- Chế độ chơi nghèo nàn.



Phát hành: Reflexive Entertainment | Phát triển: Reflexive Entertainment | Thể loại: Mô phỏng | Hệ máy: PC | Ngày phát hành: Tháng 4/2010
Esrb (Tuổi): Everyone | Cấu Hình Đề nghị: RAM 256MB, VGA 32MB , Soundcard Direct 7.0, Windows XP/Vista/2000.

Airport Mania™ First Flight

Kiểm soát không lưu



Đây là một trò chơi tưởng chừng rất đơn giản, nhưng để có đủ bộ sưu tập huy chương và cúp danh dự trong trò chơi, bạn sẽ trải qua một hành trình không ít gian nan.

Bạn thích quản lý, muốn tìm cho mình một tựa game đổi mới hoàn toàn khác hẳn với các trò chơi quản lý nhà hàng, khách sạn, quán ăn… nhưng chỉ thông thường, không quá cầu kỳ, mang một chút thử thách? Quá nhiều yêu cầu cho một trò chơi, nhưng chưa chắc là không thể với Airport Mania: First Flight của South Winds Games.

Hoạt động điều khiển hàng không khá phức tạp. Chỉ riêng công việc kiểm soát không lưu, phải điều tiết việc cất và hạ cánh của hàng trăm chiếc máy bay khổng lồ cũng khiến bạn cảm thấy được phần nào sự vất vả chung của toàn ngành này.

Công việc quản lý được thực hiện ở 8 sân bay khác nhau, chia nhỏ thành 84 màn chơi với những nhiệm vụ chính gồm: hướng dẫn máy bay trả, đón hành khách, sửa chữa, nạp nhiên liệu,…

Tất cả các công việc trên được thực hiện đơn giản với những cú click chuột, giống như đa số các game quản lý khác bạn có quyền kiểm tra trước một phần công việc. Tuy nhiên, sẽ có một vài vấn đề phát sinh ngoài kịch bản dự tính, ví dụ lúc bạn yêu cầu một chiếc máy bay đón khách xong phải cất cánh ngay tuy nhiên nó phát hiện đã hết nhiên liệu liền báo với bạn, buộc lòng bạn phải nhường đường băng lại cho chiếc khác, đưa nó đi nạp nhiên liệu. Công việc sẽ chẳng có gì khó với một cú click phải chuột để huỷ lệnh ban đầu, sự cố trên nếu xảy ra với một hai chiếc thì không sao, nhưng càng về cuối bạn sẽ phải đối diện với số lượng càng tăng những yêu cầu đồng thời này, đó là một thử thách không hề nhỏ! Nếu thực hiện các công việc cùng lúc, có trật tự điểm số của bạn sẽ được nhân lên nhanh chóng, chính vì thế bạn cần áp đặt đường băng riêng cho việc cất, hạ cánh; qui định máy bay màu nào thì nhận, trả khách ở nơi có cùng màu...

Giải quyết một vấn đề trong game cũng có nhiều phương án để lựa chọn, chẳng hạn như quá nhiều máy bay cùng màu xuất hiện trong khi các khoang trả, nhận hành khách khác cũng đang bận rộn. Bạn có thể sơn lại màu khác cho chiếc máy bay này (phải đợi một lúc mới sơn được chiếc thứ hai), hay yêu cầu nó vào "bãi đợi". Việc bắt máy bay chờ đợi quá lâu trong game không nên diễn ra thường xuyên vì chỉ số lòng tin của chúng sẽ giảm, khi đó bạn sẽ mất uy tín, kéo theo các hệ lụy xấu.

Ngoài ra, bạn còn phải đối mặt với rất nhiều lựa chọn nâng cấp, qua mỗi khu vực mới các nâng cấp cũ sẽ bị xóa. Tiền nong thì hạn hẹp, chính vì thế bạn chỉ nên nâng cấp những thứ thật sự cần thiết, sai lầm dù chỉ một quyết định luôn khiến bạn vất vả hơn rất nhiều. Để đạt được chứng nhận Supreme (khả năng của bạn tương ứng với 3 sao) đồng thời với bảng thành tích "sạch sẽ" không một than phiền là vấn đề nan giải, đôi khi thang chấm điểm đã chạm vạch đích nhưng vẫn chưa đủ lấy thành tích này. Mặt khác bạn còn phải đối mặt với các trường hợp đặc biệt như: khách VIP, có thai phụ trên chuyến bay, cấp cứu,… những chuyến bay này cần được ưu tiên xử lý trước.

Âm thanh trong trò chơi khá vui tai, bạn có thể nghe được tiếng reo lên hài lòng của những chiếc máy bay khi bạn giúp công việc của chúng trở nên suôn sẻ, âm thanh bận rộn khi có nhiều chuyến bay phải giải quyết,… tất cả góp phần tạo nên một phi trường sôi động. Tuy đồ họa khá đơn giản nhưng không vì thế mà làm giảm giá trị mà trò chơi mang lại. Trò chơi chỉ có một khuyết điểm nhỏ là bố trí một vài vị trí chưa hợp lý làm đôi khi bạn kiểm tra nhầm, hay gây rối mắt khi có nhiều đối tượng xuất hiện cùng lúc.

PHI VÂN

ƯU
- Phong cách mới mẻ.
- Cấu hình nhẹ.

KHUYẾT
- Một vài vị trí sắp xếp chưa hợp lí.
- Hình ảnh đôi lúc hơi rối.

THẾ GIỚI BI DA

T
CONTENT RATED BY ESRB

Bất kỳ môn thể thao nào khi tham gia, bạn cũng phải đổ ít nhiều mồ hôi mới mong giành được chiến thắng, bi da cũng thế...

Không quá tiêu tốn nhiều sức mạnh cơ bắp nhưng môn thể thao này yêu cầu rất nhiều yếu tố khác như: đôi mắt quan sát tốt, đầu óc tư duy nhanh nhạy, sự quyết đoán để có đường cơ tốt nhất. Đôi khi bi da là cả một nghệ thuật chứ không đơn thuần là môn thể thao giải trí.

Có thể nói WSC 2009 được đầu tư và chăm chút khá kĩ lưỡng, có rất nhiều hình thức để bạn thể hiện "tay cơ vàng" của mình qua các thể thức thi đấu như: season, 8 ball season, versus, golden cue (chỉ được mở khóa về sau). Mỗi phần đều mang đến cho bạn những trải nghiệm thú vị, chiến thắng còn mang lại cho bạn khả năng nâng cấp kĩ năng cho nhân vật, các đoạn nhạc...

Đồng hành với bạn trong suốt trận đấu ngoài đối thủ còn có một trọng tài theo dõi trận đấu và một số lượng khán giả tương đối. Sự thêm thắt này tuy nhỏ nhưng cũng góp làm giảm bớt sự nhàm chán cho người chơi.

Trò chơi cung cấp những khả năng di chuyển có thể có (thường theo hai hướng khác nhau) của quả banh bi da khi bạn tác động cơ vào, chứ không xuất hiện đường đi từ cơ đến banh như một số game bi da khác. Góp phần làm tăng giá trị cho WSC 2009 chính là âm thanh, những bài nhạc hết sức sôi động giúp cho tinh thần bạn sảng khoái, cảm giác phấn khích sẽ theo bạn suốt trận đấu vì âm nhạc luôn được duy trì hợp lý. Đường đi của banh, tiếng va chạm khi cơ tiếp xúc với banh, tiếng reo hò của khán giả đều góp phần nâng cao giá trị trò chơi.

Cách bố trí, thiết kế màn chơi của nhà sản xuất mang tính thực tế cao. Từ lúc nhân vật chờ chuẩn bị bước vào trận đấu (màn hình loading) cho đến khi trận đấu bắt đầu đều mang lại cho người chơi cảm giác như đang tham dự một giải chuyên nghiệp thực sự. Ngay cả trí thông minh của đối thủ máy cũng khiến bạn không khỏi ngạc nhiên, dù chỉ mới bước vào trận khai mạc nhưng từng đường cơ của đối thủ máy đã vô cùng sắc bén, điêu luyện khiến bạn không ít lần phải vất vả mới giành được chiến thắng.

Tuy nhiên, trò chơi vẫn còn có những sai sót khá lớn, đầu tiên phải để cập đến góc quay thiếu sự linh hoạt cần thiết, đặc biệt ở những góc cần có cái nhìn bao quát thì camera lại chỉ hướng về một phần hay một góc khác. Sai lầm lớn nhất với việc không có nhiều lựa chọn tăng giảm lực cho mỗi đường cơ, khiến cho trò chơi mất đi phần nào sự hấp dẫn. Mặt khác, WSC 2009 không cung cấp mục chơi mạng làm giảm bớt sự thú vị của trò chơi khi bạn không thể cùng bạn bè tranh tài. Bù lại thì phần đồ họa WSC 2009 tương đối khá, bạn có thể quan sát được nét mặt của nhân vật, đường vân gỗ trên chiếc bàn, độ bóng của những quả banh bi da nhiều màu sắc. Để đạt được độ chi tiết đó thường yêu cầu một cấu hình máy khá cao nhưng với WSC 2009 thì chỉ cần một cỗ máy tầm trung là bạn đã có thể "vi vu" thoải mái.

Xét cho cùng WSC 2009 mang đến khá nhiều điều mới mẻ. Tuy nhiên, đây vẫn được coi là một tựa game đứng đầu về môn thể thao bi da cho đến thời điểm hiện tại. Dù còn những sai sót nhất định, nhưng chúng cũng không thể ngăn cản WSC 2009 trở thành một tựa game hay về môn bi da.

NHẤT NGUYÊN

UU	KHUYẾT
» Âm thanh hay, đồ họa đẹp. » Tính chuyên nghiệp cao. » AI thiết kế tốt.	» Thiếu điều chỉnh lực. » Không có mục chơi mạng.

WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2009
THẾ GIỚI BI DA

PHÁT HÀNH	KOCH Media	
PHÁT TRIỂN	Blade Int. Studios	
THỂ LOẠI	Mô phỏng	
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 4/2009	
TUỔI (ESRB)	T (teen)	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU	Pentium4 3 GHz
	RAM	2 GB
	VGA	256MB hỗ trợ Shader 3.0
	OS	XP SP3/Vista SP1/Windows 7
	HDD	2 GB

TÊN GAME: Worms Reloaded 2010
THỂ LOẠI: Mô phỏng
PHÁT HÀNH: Team 17
PHÁT TRIỂN: Team 17
NGÀY PHÁT HÀNH: Tháng 8/2010
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PC

WORMS RELOADED
SÂU TÁI CHIẾN

Đây là một trò chơi tưởng chừng rất đơn giản, nhưng để có đủ bộ sưu tập huy chương và cúp danh dự trong trò chơi bạn sẽ trải qua một hành trình với không ít gian nan.

Bất cứ tựa game nào cũng muốn xây dựng cho mình một thương hiệu riêng, để khi phát hành chỉ cần nghe tên là người chơi đã có thể quyết định mua chúng. Một số tựa game đã làm được như vậy dù không nhồi nhét nhiều công nghệ, cũng không cần chạy theo xu hướng 3D hóa như: Mario, Mega Man… Trong số đó không thể không nhắc đến Worms của Team 17, một trò chơi xuất hiện đầu tiên vào năm 1995, vẫn tiếp tục phát triển qua nhiều phiên bản và lần này đến lượt Worms Reloaded 2010.

Vẫn phong cách theo lượt quen thuộc đã tạo ra không ít thành công cho các chú sâu, điều khác biệt duy nhất giờ đây chỉ là vài bản đồ được bổ sung thêm trong phiên bản lần này. Đa phần bản đồ đều mang nhiều màu sắc, khi thì giống như bạn đang trên một miếng pho mát khổng lồ, lúc thì đổ bộ lên mặt trăng hoặc một vùng đất nham thạch. Trò chơi còn bổ sung thêm một số cạm bẫy như thùng xăng, mìn hẹn giờ, hoặc một số vũ khí, túi cứu thương... Có thể nằm lộ thiên hay được cung cấp thông qua các thùng hàng được thả xuống một cách ngẫu nhiên. Nếu tận dụng hiệu quả bạn có thể tăng thiệt hại thêm cho "sâu đối phương" hay giúp ích cho chính bản thân vì loại vũ khí "xịn" thì chỉ được sử dụng trong giới hạn cho phép. Trò chơi cung cấp 47 loại vũ khí khác nhau từ những thứ cơ bản là: bazooka, shotgun, đến những thứ đã làm nên tên tuổi của trò chơi vì tính vui nhộn "điên rồ" như: chú lừa bêtông (Concrete Donkey), chưởng lực (Dragon Ball). Nhà sản xuất cũng tăng thêm sự phong phú cho kho vũ khí với 14 loại mới gồm: súng canh gác (Sentry Guns), kích điện (Electromagnets), trâu nhàn rỗi (The Buffalo Of Lies).

Tham gia vào mục chơi đơn bạn sẽ trải qua 35 màn chơi khá thú vị bao gồm các trận chiến hay vài màn giới thiệu khả năng của một loại vũ khí nào đó. Đôi khi để hoàn thành nhiệm vụ của màn giới thiệu bạn phải bắt chú sâu trở thành một "cảm tử quân". Khi hoàn thành bất kì màn chơi nào bạn cũng được thưởng khoản tiền nho nhỏ, dùng để mua các đồ dùng trang trí tạo thêm phần sinh động trên chiến trường như: áo giáp, mũ, vũ khí. Ngoài ra, Team 17 cũng bổ sung thêm một công cụ cho phép chỉnh sửa màn chơi để bạn tạo chiến trường cho riêng mình. Chế độ chơi mạng vẫn giữ những mục cơ bản, hỗ trợ tối đa 4 người cùng tham gia tranh tài, sẽ mang đến cho bạn những giờ phút xả stress thú vị.

ƯU	KHUYẾT
» Âm thanh và đồ họa vui nhộn. » Tính giải trí cao.	» Không có nhiều đổi mới. » Ít thử thách.

Phần âm thanh của trò chơi hết sức vui nhộn, bạn sẽ nghe được những câu nói tiếng Anh ngắn mang tính chất hài hước khiến bạn không khỏi tức cười, tiếng la thất thanh khi một chú sâu nào đó phát hiện một quả bom nằm ngay sát bên mình, các bản nhạc cũng mang tính giải trí tích cực, êm dịu lúc bình thường và sôi động khi cuộc chiến bắt đầu. Trí thông minh của các đối thủ máy cũng được cải thiện đáng kể, tuy nhiên chúng cũng không tránh được vài lỗi đôi khi rất ngô nghê chẳng hạn như: dùng vũ khí có sức công phá lớn khi đứng gần mép nước, bắn nhầm đồng đội. Đáng tiếc chỉ có một số thay đổi nhỏ về gameplay nên không thể khiến trò chơi tạo được bước ngoặt lớn. Nhà sản xuất cần thay đổi nhiều về lối chơi, cũng như đi sâu vào một số chi tiết như lực bắn hay sức gió chỉ thể hiện đơn giản mà không có con số cụ thể khiến gần như bạn chỉ có thể nhắm theo cảm giác chứ ít khi cần tính toán. Việc những chú sâu di chuyển trong khoảng không gian rộng cũng làm giảm bớt tính chiến thuật của trò chơi, bạn không thể có chỗ núp an toàn vì không có chỗ nào mà đối phương không tới được.

Dù chỉ dựa trên nền tảng đồ họa 2D nhưng trò chơi nhìn vẫn chấp nhận được, tuy nhiên nhân vật chính là những chú sâu lại khá nhỏ, chính vì vậy đôi khi bạn nghĩ không có vật cản nên phát lệnh bắn thì một tiếng nổ chát chúa vang lên và chú sâu của bạn có kết cục không mấy tốt đẹp. Bạn vẫn có thể bỏ qua lỗi lầm nhỏ đó vì nhìn chung đồ họa đã góp phần tăng thêm tính vui nhộn của trò chơi, bạn sẽ không nhịn được cười khi thấy một chú sâu ngã cắm đầu xuống đất hay hình ảnh lúc chúng buộc phải "tự sát" do hết máu.

Quả thật đề tài về những chú sâu đã quá quen thuộc với người chơi, nhưng mỗi lần xuất hiện những chú sâu đều được chào đón vì tính giải trí cao. Giờ đây khi quay lại chiến trường cũ, nơi đã tạo nên tên tuổi của chúng, với tổng 60 màn chơi cho các mục sẽ khiến bạn không có đủ thời gian để kịp cảm thấy sự nhàm chán.

QUẢNG NHÂN

CẤU HÌNH TỐI THIỂU		
	CPU	1,2Ghz
	RAM	1 GB
	VGA	128MB (GeForce4 trở lên)
	OS	XP SP3/Vista SP1/Windows 7
	HDD	

PHÁT HÀNH: Hudson Soft | PHÁT TRIỂN: Hudson Soft | THỂ LOẠI: Giải trí | HỆ MÁY: DS | NGÀY PHÁT HÀNH: 25/5/2010 | ESRB (TUỔI): Everyone

"ĐẠI TIỆC" XẾP GẠCH

Được xây dựng trên bản Tetris Party vốn được bình chọn là game giải đố số 1 năm 2008 trên Wii, nhưng Tetris Party Deluxe (TPD) không "say ngủ" với những thành công đã đạt được.

ƯU

- Chế độ chơi đáng giá.
- Tính năng chơi mạng mạnh.

KHUYẾT

- Đồ họa và âm thanh không có gì nổi bật.

Những trò chơi ở bản cũ vốn đã rất được ưa thích. Bạn có chế độ Field Climber, nơi người chơi xây dựng một ngọn núi từ các khối gạch và dẫn một anh chàng tí hon leo lên đích. Shadow là một chế độ bí mật bất ngờ đến phút chót, bạn phải sắp xếp các khối gạch theo hình dạng bóng game tạo ra. Stage Racer cho người chơi nếm mùi đua xe tốc độ kiểu xếp gạch… Bạn sẽ không khỏi ồ lên thán phục sự sáng tạo của đội ngũ phát triển game vì họ đã thổi sức sống mới mát rượi vào một game cổ thụ như Tetris. Bổ sung thêm 6 chế độ chơi mới và nêm nếm gia vị lại cho 14 chế độ chơi cũ, TPD cho DS nâng tổng số lên hơn 20 chế độ mới cực kỳ hấp dẫn và cả những trận đấu mạng tưng bừng.

"Rượu mới" là gì? Xin thưa, rất thú vị! Các chế độ chơi mới đều thử thách hơn trước và dễ dàng làm bạn chơi say sưa quên cả thời gian. Bombliss cũng giống như chế độ xếp gạch thông thường nhưng game đặc biệt dành tặng thêm cho bạn những khối gạch chứa bom. Khi bạn ăn một hàng, các quả bom có trong hàng sẽ nổ tạo thành chuỗi phản ứng dây chuyền. Sprint là một cuộc đua xóa 40 dòng trong thời gian ngắn nhất. All Clear Sprint giống như một kiểu sinh tồn, bạn phải xóa các khối gạch liên tục và liên tục trong thời gian ngắn nhất. Tương tự, VS Sprint cho phép bạn đua cùng 2 người chơi khác. Nếu chừng đó chưa đủ chinh phục bạn, hãy thử chế độ Master, là mục chơi chỉ dành cho những bậc thầy xếp gạch với độ khó và tốc độ rơi ở mức tối đa ngay khi bạn mới bắt đầu, hoặc "Co-op vs Co-op" để bạn bắt cặp và thi đấu đội nhóm. Tính năng nối mạng mạnh (hỗ trợ đấu Wifi 8 người và voice chat) và có một cộng đồng thi đấu sôi nổi được Hudson đứng ra tổ chức giải đấu thường xuyên, là một điểm cộng rất đáng giá của TPD.

Mặc dù rất đáng ngợi khen về sự sáng tạo trong các chế độ chơi, bạn vẫn không tránh khỏi chặc lưỡi trách móc đội ngũ phát triển game đã không để ý đến "ngoại hình" và "lời ăn tiếng nói" của đứa con cưng này. Thì đây, mỗi mục chơi chỉ có một bản nhạc nền và một hình nền duy nhất để tiêu khiển nên người chơi khó tránh khỏi sự đơn điệu nhàm chán. Nếu chịu khó bỏ nhiều nỗ lực hơn, họ đã có thể tự hào TPD là một tác phẩm hoàn hảo trọn ven từ "lối chơi" đến "nghe nhìn".

Ngay cả khi nếu không thêm vào một mục chơi mới nào, thì việc có được một trò chơi xếp gạch bỏ túi đã xứng đáng để bạn móc hầu bao rồi. Huống hồ còn được thêm vào nhiều chế độ chơi mới, TPD là một buổi tiệc hấp dẫn khó cưỡng, cho dù bạn có là fan xếp gạch hay không.

ĐẠI NHẬT

Vào năm 1995, pokemon lần đầu tiên xuất hiện với ba phiên bản "khởi động" là Pokemon Red/Blue/Green. Và kể từ đó, loạt game Pokemon lập tức thu hút sự chú ý và trở thành game yêu thích của game thủ, đặc biệt là các game thủ "nhí" và đánh bại cả đối thủ Mario "nổi đình nổi đám" trước đây. Pokemon và Mario là hai tựa game của hãng Nintendo nổi tiếng nhất thế giới, cứ mỗi khi có phiên bản mới thì hai tựa game lại gây sự chú ý của các fan hâm mộ. Sau những thành công vang dội ở các phiên bản game pokemon trước đây, để tiếp tục chiều lòng fan hâm mộ, hãng Nintendo đã cho ra mắt hai phiên bản Pokemon SoulSilver - Linh hồn bạc/ Pokemon HeartGold - Trái tim vàng. Mặc dù chỉ là bản "làm mới lại" dựa trên cốt truyện quen thuộc trong Pokemon Silver/Gold năm 2000 nhưng lần này, hãng Nintendo đã cải tiến thêm nhiều điểm mới trong game, và hứa hẹn sẽ đem lại cho người chơi những thách thức mới trong quá trình khám phá một lần nữa hai vùng đất Johto và Kanto.

POKEMON HEARTGOLD SOULSILVER	
PHÁT TRIỂN	Game Freak
PHÁT HÀNH	Nintendo
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	14/3/2010
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)
HỆ MÁY	Nintendo DS

Hãng Nintendo vẫn duy trì "luật" chơi quen thuộc: sau khi bạn "khai báo" tên, giới tính và nhân vật. Từ làng New Bark ở Johto, bạn sẽ phiêu lưu từ vùng Johto, sau đó đến Kanto. Trên hành trình, bạn sẽ phải bắt gặp và thu phục rất nhiều các pokemon, đồng thời huấn luyện chúng để tăng level, sức mạnh và tiến hóa, hỗ trợ bạn trong các trận chiến và giúp bạn vượt qua "chướng ngại vật" như lướt sóng, đập đá, bay qua các thành phố,... Có rất nhiều Pokemon và mỗi con đều có đặc trưng riêng biệt và hệ của chúng. Khi bạn đã đủ mạnh, bạn có thể đến Gym leader tại các thành phố để chiến đấu. Khi hạ gục được họ, bạn sẽ nhận được những huy chương và tiếp tục hành trình. Nếu bạn chưa thực sự mạnh, bạn có thể thách đấu với các trainer ven đường hoặc các pokemon hoang dã.

Bạn sẽ có cơ hội khám phá nhiều pokemon huyền thoại cực mạnh như Lugia và Ho-oh. Khi chiến đấu với chúng, không những pokemon của bạn phải đủ mạnh mà còn phải có chiến thuật hợp lí để chiến đấu và "quăng" quả cầu đúng lúc. Khi thu phục được huyền thoại, đội quân pokemon của bạn chắc chắn sẽ mạnh hơn, và bạn tự tin tiếp tục hành trình chiến đấu với Tứ đại thiên vương để giành lấy huy hiệu vô địch pokemon. Ngoài ra, trong suốt quá trình chơi, bạn sẽ phải thi hành công lí, thâm nhập vào căn cứ bọn Team Rocket để ngăn chặn những âm mưu đen

tối của bọn chúng, bảo vệ sự hòa bình cho vùng đất Johto. Để tránh sự nhàm chán, bạn có thể chơi một vài mimigame trong suốt hành trình để giải trí, cũng như thư giãn, cũng như suy luận logic để tìm đường đi (thường gặp trong các Gym Leader),… Và còn rất nhiều thay đổi khác bạn hãy tự khám phá nhé.

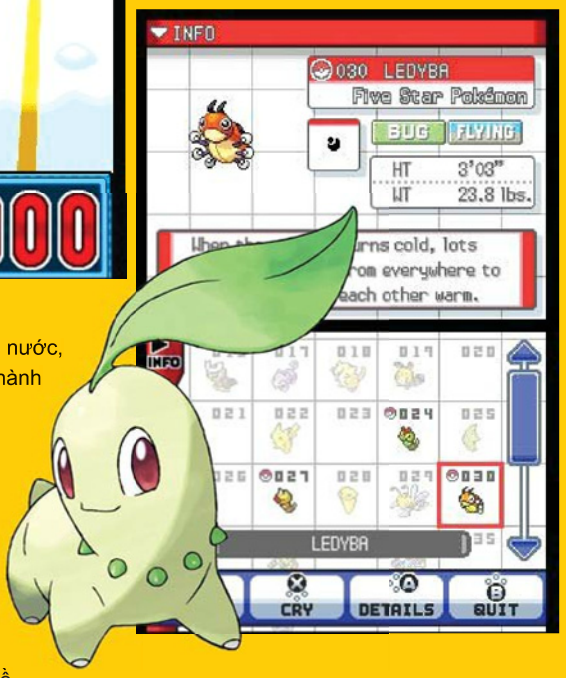
Sau khi bạn phiêu lưu hết hai vùng đất Johto và Kanto, trải qua những trận chiến "khốc liệt", có được 16 huy chương trong tay và đội quân "tinh nhuệ hùng hậu". Bạn nghĩ là bạn đã xong hành trình? Thực ra bạn vẫn chưa xong đâu, còn nhiều đối thủ muốn trả thù bạn và các pokemon của họ được huấn luyện mạnh hơn, level cao hơn và dĩ nhiên sẽ chiến đấu khó hơn. Còn một đối thủ khác vô cùng quen thuộc đang chờ bạn, đội quân của anh ta rất mạnh, bạn hãy chuẩn bị tinh thần. Bạn hãy đi đến ranh giới giữa Johto và Kanto: MT.Silver, đó là một ngọn núi, bạn đi vào cửa hang và sau đó cứ đi từ từ. Thoát khỏi hang, chạy lên đỉnh núi, lúc này không có nhạc nền phát ra để tạo sự hồi hộp gay cấn. Bạn sẽ thấy một nhân vật "núp mặt", đó chính là Red. Lúc này, anh ta trở nên rất mạnh sau 10 năm "vắng bóng" và đạt danh hiệu: trainer mạnh nhất lịch sử game pokemon. Để chiến đấu với anh ta, chắc chắn trong tay bạn phải sở hữu những pokemon cực mạnh và thuốc tăng lực hay chữa bệnh, đồng thời bạn cần có một kế hoạch chiến đấu hiệu quả. Đánh bại Red không phải là điều dễ dàng!

HÌNH ẢNH ĐẸP, ÂM THANH HẤP DẪN LÔI CUỐN NGƯỜI CHƠI ĐẾN CÙNG

Nhằm kỉ niệm 10 năm kể từ khi ra mắt Pokemon Silver/Gold, hãng Nintendo quyết tâm không làm thất vọng các fan hâm mộ. Chất lượng hình ảnh của các nhân vật, pokemon, thành phố, cây cối, các khu đường hầm, hang động, lá rơi…, các hiệu

ứng (hiệu ứng lướt sóng trên nước, trời mưa, tuyết, đèn đường thành phố về đêm,…) được hãng Nintendo chú tâm rất nhiều. Phong cảnh đẹp lãng mạn mang đậm màu sắc của xứ sở Nhật Bản rất giống với thực tế, trang phục áo Kimono ở một số nhân vật... Có thể nói Pokemon Heartgold/ SoulSilver là một trong những game RPG có đồ họa xuất sắc nhất trên hệ máy NDS. Một điểm đặc biệt là có đồ họa 3D (mà các game hệ máy DS khác không có) ngay ở phần mở đầu game, ngoài ra hiệu ứng 3D còn được thể hiện ở một số cảnh (như tàu điện, tháp Bell,…) hoặc một số

clip ngắn (như về Lugia và Ho-oh) trong quá trình chơi. Về âm thanh, khi bạn nghe nhạc nền ở một số thành phố, khu rừng, lướt sóng,… bạn sẽ thấy xen lẫn một phần rất quen quen, giống với nhạc nền Pokemon Silver/Gold trước đây nhưng đã được làm mới lại, ngoài ra còn có những bản nhạc hoàn toàn khác xuất hiện với



những vùng đất mới trong game. Trong lúc chiến đấu, tùy theo trận chiến đều có những bản nhạc nền khác nhau nằm lôi cuốn người chơi và tăng sức hấp dẫn trong những trận chiến. Âm thanh trong Pokemon HeartGold/ SoulSilver được đầu tư khá chi tiết (tiếng lướt sóng, trời mưa, đi bộ,…) và bạn nghe lại nhiều lần vẫn không chán, tuy nhiên có một số bản nhạc nền được lập lại.

CỐT TRUYỆN QUEN THUỘC

Do đây là hai phiên bản làm mới lại từ Pokemon Gold/Silver nên cốt truyện chính vẫn được giữ nguyên. Khởi đầu game, bạn được mời đến trung tâm nghiên cứu Pokemon gần đó, và ông ấy sẽ nhờ bạn giúp thu thập Pokemon để nghiên cứu. Bạn hãy quyết định chọn một trong ba con Pokemon đồng hành cùng bạn trong suốt hành trình. Có 3 Pokemon khởi đầu cho bạn chọn là Totodile, Cyndaquil & Chikorita. Sau khi chọn pokemon, bạn sẽ bắt đầu hành trình, và lúc này pokemon sẽ đi theo bạn. Trong lúc chơi, bạn sẽ thấy những thay đổi mới về cốt truyện tạo sự hồi hộp và lôi cuốn người chơi, đồng thời bạn có thể "ghé"

vào những cuộc thi, đại hội pokemon, trong casino,... để giải trí. Nội dung game thì có thay đổi một phần. Ví dụ, trong phiên bản Pokemon Silver/ Gold, bạn có thể thu phục Lugia/ Ho-oh trước khi đánh bại gym leader 8. Còn ở Pokemon Heartgold/ Soulsilver, bạn phải đánh gym leader 8, sau đó đến thành phố Ecruteak để gặp những cô gái mặc Kimono và thách đấu với họ, rồi bạn mới tới hòn đảo lốc xoáy với Silver Wing để gặp Lugia (Pokemon SoulSilver), còn Pokemon HeartGold thì bạn sẽ gặp Ho-oh ngay tại thành phố Ecruteak trên tháp Bell.

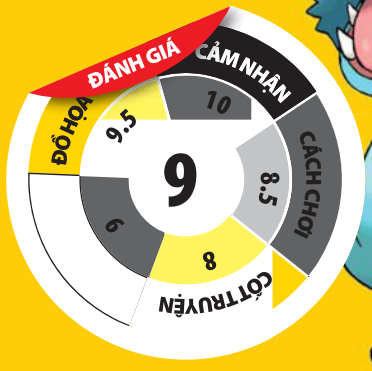
THỜI GIAN CHƠI GAME VÔ HẠN

Giống như hầu hết các game Pokemon khác, băng game pokemon HeartGold/ SoulSilver chỉ cho phép lưu lại đúng một file save. Có nghĩa là bạn sẽ phải bám dính lấy cuộc hành trình duy nhất đó của riêng bạn hoặc là …chơi lại từ đầu, toàn bộ dữ liệu quý giá sẽ tan biến thành mây khói. Nếu xui lắm thì có thể save file bị lỗi, không khôi phục được và coi như toàn bộ công sức chơi game "đổ sông đổ biển". Khi bạn đã hoàn thành nhiệm vụ cơ bản của game, bạn sẽ thấy thời gian chơi của nó là vô hạn và để hoàn thành hết tất cả các nhiệm vụ chính trong game 100% hoàn toàn là một điều khó khăn!

Hai phiên bản Pokemon HeartGold/ SoulSilver vừa được hãng Nintendo ra mắt vào 3/2010 đã có một sức hút lớn và luôn dẫn đầu trong bảng xếp hạng top 10 game bán chạy nhất hàng tháng của NPD Group. Tất cả các phiên bản game Pokemon từ trước đến nay luôn được các trang game đánh giá từ 8.0 – 10.0. Để tiếp tục chiều lòng các fan và duy trì "phong độ", hãng Nintendo vừa công bố phiên bản mới nhất Pokemon Black và Pokemon White sẽ ra mắt vào ngày 18/9/2010 (JP). Trong hành trình đến vùng đất Isshu, bạn sẽ chiêm ngưỡng thế giới đồ họa 3D suốt game, có hỗ trợ đấu ba (Triple Battle),… Và còn nhiều điều bí ẩn sẽ được giải đáp sau ngày 18/7.

CÁCH CHƠI VÀ CẢM NHẬN

Đối với game pokemon, chúng ta dễ dàng nhận thấy chu kì phát hành game pokemon của Nintendo: cứ mỗi khi ra mắt một game pokemon thế hệ mới, khoảng 1 năm sau sẽ có phiên bản Pokemon làm mới lại (remake) từ game pokemon cũ. Mặc dù ở những phiên bản này dường như chỉ có vài thay đổi nhỏ từ một phiên bản phát hành trước đó vài năm. Thế nhưng, những người hâm mộ dòng game này vẫn cứ xếp hàng dài trước các cửa hàng game để sở hữu phiên bản mới nhất của dòng game này. Điều này cho thấy một sức mạnh bí ẩn của game pokemon. Thường khi ra mắt một game nào đó được làm mới lại từ game cũ, sớm muộn gì người chơi cũng phải nhàm chán. Vì vậy, với sự thận trọng của mình, Nintendo và Game Freak đã giữ cho mình một "bí mật" để giải quyết vấn đề này. Hệ thống chiến đấu, cách di chuyển nhân vật, điều khiển pokemon sử dụng tuyệt chiêu,…tất cả đều vẫn giữ nguyên "quy luật chơi" nhưng cứ mỗi phiên bản ra mắt, lại có những thay đổi khác nhau (nhưng cốt vẫn không thay đổi), và nhờ điều này mà không gây nhàm chán cho người chơi. Không những thế, game lại lôi cuốn người chơi đến cùng. Pokemon là một game tuyệt vời!



ƯU

- Đồ họa đẹp, âm thanh hấp dẫn, lôi cuốn người chơi đến cùng
- Một số cảnh dùng đồ họa 3D
- Có thêm những cải tiến mới mẻ nên không gây sự nhàm chán.
- AI khá tốt trong các trận chiến.
- Hỗ trợ kết nối Wireless, với máy Wii hoặc PokeWalker, tương thích với các phiên bản pokemon cũ.

KHUYẾT

- Game chỉ cho save lại đúng 1 file
- Vẫn giữ nguyên cốt truyện chính và lối chơi quen thuộc.
- Một số nhạc nền được lặp đi lặp lại nhiều lần.

CẢNH BÁO NỘI DUNG CỦA ESRB

- Bạo lực hoạt họa nhẹ

TỔNG KẾT

Và đến tận bây giờ, game pokemon vẫn còn sức hấp dẫn đối với người chơi. Với pokemon Heart Gold và Soul Silver, hai tựa game này hứa hẹn mang đến cho những người hâm mộ Pokemon nhiều điều ngạc nhiên bất ngờ.

HÒA HUỲNH

Chop Chop

Tuy khai thác đề tài khá quen thuộc về các môn thể thao thời thượng nhưng cách thể hiện tươi mới của Chop Chop Soccer & Tennis chính là yếu tố khiến cái tên Gamerizon trở nên quen thuộc và gần gũi hơn nữa với cộng đồng người chơi game trên smartphone (điện thoại thông minh)

Bóng đá Chop Chop Soccer (CCS)

Hẳn nhiều người sẽ bất ngờ khi lần đầu đến với CCS vì đó chỉ là một sân cỏ hết sức đơn giản, không có nhiều chi tiết đồ họa phức tạp như những gì bạn thường thấy ở các tựa game đồ sộ khác trên smartphone như Fifa hay X2. Không hề có bàn phím ảo, không nút bấm, không tuyệt chiêu hay kĩ xảo dắt bóng nào. Số lượng cầu thủ cũng chỉ dừng ở con số 4 gồm 1 thủ môn, 3 nhân vật còn lại kiêm nhiệm tất tần tật từ chức năng hậu vệ cho đến tiền đạo. Kì lạ quá phải không? Nếu bạn đã từng chơi qua bất kì tựa game nào thuộc seri Chop Chop như Ninja hay Runner, bạn sẽ thấy những đặc điểm kì lạ ấy do chính hãng Gamerizon cố tình xây dựng nên. Không phải để chơi trội hay tạo sự khác người mà hãng muốn đưa ra những lối chơi mới lạ, cực vui, không trùng lắp với bất kì sản phẩm nào khác và CCS chỉ là một điển hình trong số đó.

Điểm thú vị nhất của CCS nằm ở sự đơn giản và thân thiện của nó. Giới hạn về không gian và các luật lệ hà khắc hoàn toàn bị loại bỏ, bạn chỉ cần tập trung vào việc giữ bóng, phòng thủ và ghi bàn mà thôi. Chế độ Practise sẽ giúp bạn làm quen với lối chơi của game, trong khi Single là sàn tập để bạn trau dồi kĩ năng trước khi bước vào các giải đấu lớn ở đấu trường Tournament.

Sức mạnh của đội bóng phụ thuộc hoàn toàn vào bạn cùng sự khéo léo của những ngón tay. Do không có bàn phím ảo nên từ khâu giữ, rê bóng cho đến dứt điểm đều thực hiện bằng các thao tác nhấn, miết lên màn hình. Độc đáo hơn, khi vấp phải sự truy cản của đối phương bạn chỉ cần nhanh tay vẽ một vòng tròn thì nhân vật sẽ bất ngờ biểu diễn pha xoay người lừa bóng "thần sầu" của danh thủ Zidane rất đẹp mắt và phấn khích. Có 3 giải vô địch cho bạn thử sức và bạn có thể nhập cuộc với một trong 12 đội bóng đến từ các quốc gia nổi tiếng như Brazil, Argentina, Spain... mỗi đội đều có chỉ số mạnh yếu khác nhau tạo nên sự lựa chọn đa dạng hơn. Nhìn chung lối chơi của CCS khá toàn vẹn, chỉ đáng tiếc khi một vài khuyết điểm vẫn chưa được chỉnh sửa như 4 độ khó của game có độ cân bằng không hợp lý cùng sự thiếu vắng phần chơi mạng khiến bạn không thể thưởng thức môn thể thao "vua" lạ lẫm này với người khác.

CHOP CHOP SPORT	
PHÁT HÀNH	
Gamerizon	
PHÁT TRIỂN	
Gamerizon	
THỂ LOẠI	
Thể Thao	
NGÀY PHÁT HÀNH	31/08/2010
ESRB (TUỔI)	Everyone

PHONG CÁCH **THỂ THAO MỚI**

SPORT

Quần vợt Chop Chop Tennis (CCT)

Trung tuần tháng 9 vừa rồi, người hâm mộ quần vợt khắp thế giới đã mừng vui khôn xiết khi chứng kiến ông vua đất nện Rafael Nadal hoàn tất bộ sưu tập Grand Slam của mình. Bạn cũng muốn tận hưởng vinh quang ấy tại giải Pháp mở rộng hay Wimbledon nhưng lại không có đủ chi phí để trang bị những vật dụng đắt đỏ như vợt, giày, banh chuyên dụng? Đừng lo! Nếu bạn đang có trong tay một chiếc iPhone, bạn sẽ có thể tham gia ngay vào môn thể thao có phần quý tộc này theo một trải nghiệm hoàn toàn mới mẻ với Chop Chop Tennis - trò chơi vận động thứ 2 của Gamerizon đã cập bến cửa hàng ứng dụng AppStore.

Lối chơi của CCP cũng hao hao Wii Sport Tennis, các nhân vật tự động di chuyển theo hướng bóng và việc duy nhất bạn cần làm là đánh bóng thật chuẩn xác bằng những cú chạm hay miết ngón tay trên màn hình. Tốc độ miết càng nhanh thì lực đánh bóng càng mạnh và hướng miết cũng tương ứng với hướng bóng. Một khi bạn đã quen thì việc múa ngón tay thoăn thoắt cũng đủ cho ra những đường banh điệu nghệ chẳng kém gì tay vợt lừng danh Nadal.

Có một điều người chơi cần lưu ý, tựa game này đơn giản đến mức hoàn toàn không có chế độ hướng dẫn. Cách thức chơi hay luật lệ như thế nào đều không được đề cập và nhiều người có thể sẽ bỏ qua game trước khi nếm trải được những nét thú vị của nó. Thông tin duy nhất bạn nhận được chỉ là 4 tấm hình hướng dẫn cách đánh bóng nhưng trường hợp bạn chẳng biết gì về tennis thì hơi khó khăn vì CCT sẽ phó mặc cho chúng ta tự tìm hiểu ngữ nghĩa của một loạt thuật ngữ lạ hoắc như Drop Shots, Top Spins hay Slice…

Nếu bạn vượt qua được thử thách thiếu thông tin nho nhỏ ấy thì CCT quả thật là một sân chơi cười ra nước mắt. Bạn có thể chơi theo chế độ đấu đơn, đấu đôi hoặc tham gia vào 3 giải vô địch hư cấu với nhiều tình tiết hào hứng và đối thủ thú vị. Ngoài ra còn có một vài chế độ luyện tập giúp bạn rèn tay nghề cho đến khi thuần thục. Hầu hết các trò chơi thể thao đều chủ yếu thu hút mọi người ở phần chơi mạng và CCT cũng thế, bạn bè và người thân trong gia đình có thể thi tài với nhau thông qua sóng Wifi hoặc Bluetooth rất dễ dàng.

Phù hợp với tất cả mọi người

Cả CCS và CCT đều khoác lên mình một nền đồ họa sặc sỡ, hình ảnh từ phông nền cho đến ngoại cảnh đều đậm chất hoạt họa. Các nhân vật vẫn trung thành với phong cách "đầu to dít túm" rất vui mắt, nay lại được chuyển sang môi trường 3D càng làm tăng nét ngộ nghĩnh lên gấp bội. Những động tác thể thao cùng dáng đi lạch bạch của chúng sẽ mang đến tiếng cười thoải mái cho người chơi. Âm thanh tuy đơn giản nhưng đầy chất vui tươi, sôi động và đậm tính thể thao. Tóm lại, Chop Chop Sport là sân chơi lành mạnh không nên bỏ qua, nhất là đối với những người yêu thích sự đơn giản và hài hước.

HUY BÌNH

Ưu:

- Cả hai đều có lối chơi thân thiện và vui nhộn.
- CCS đã cập nhật chức năng instant replay.
- Phần chơi mạng của CCT thật sự đáng giá.

Khuyết:

- CCS thiếu phần chơi mạng, độ khó không đồng đều.
- CCT quá sơ sài trong phần hướng dẫn người chơi.

ESRB (Nội dung):

- Chứa yếu tố hài hước

HDMI SELECTOR: TĂNG KẾT NỐI CHO CONSOLE

Băn khoăn lớn nhất của các game thủ console sở hữu TV LCD hoặc màn hình LCD hỗ trợ độ nét cao thế hệ cũ hoặc ở mức giá phổ thông là ngõ vào HDMI của các TV này cực kỳ khiêm tốn (thông thường chỉ dao động trong khoảng từ 1-2). Việc tích hợp quá ít cổng HDMI ở các TV này khiến các game thủ rất bất tiện khi sử dụng song song nhiều thiết bị có kết nối HDMI như PS3, Xbox 360 Slim, đầu phát HD, PC hoặc máy tính xách tay với nhau. Để giải quyết mối trăn trở này của các game thủ, hãng GAMMAC cho ra đời HDMI Selector – thiết bị có khả năng "hô biến" số lượng mặc định các cổng HDMI lên rất nhiều lần.

HDMI Selector có cấu tạo bằng hợp kim theo dạng hình thang rất gọn nhẹ. Toàn thân thiết bị được phủ một lớp sơn đen bóng bẩy trông khá bắt mắt. Mặt trước của thiết bị là 3 cổng HDMI được mạ vàng giúp các game thủ có thể kết nối dễ dàng với những đầu phát như máy chơi game, đầu đĩa Blue-Ray. Tương tự vậy, mặt sau của thiết bị là một cổng HDMI mạ vàng để nối với các đầu thu (TV LCD, màn hình LCD…). Đặt trên thân của thiết bị là một đầu thu tín hiệu (hình tròn) phát ra từ bộ điều khiển từ xa được đính kèm trong sản phẩm. Đối diện với đầu thu tín hiệu này là nút chuyển đổi (Change) các nguồn phát. Song song với đầu thu tín hiệu và nút chuyển đổi là 3 chiếc đèn led nhỏ nằm đối xứng với các cổng HDMI nhận đầu phát. Phụ kiện đi kèm theo HDMI Selector bao gồm bộ điều khiển từ xa và sợi cáp HDMI được mạ vàng dài khoảng 30 cm.

Để tiến hành thử nghiệm chất lượng sản phẩm, người viết sử dụng nguồn thu tín hiệu là TV LCD M227WA của LG, nguồn phát là máy chơi game PS3 cùng với Xbox 360 Slim đang hoạt động được đặt cách xa thiết bị HDMI Selector khoảng một mét. Kết quả hình ảnh lẫn âm thanh được thể hiện trên nguồn thu rất chất lượng gần như không khác biệt so với khi cắm trực tiếp trên cổng HDMI của TV LCD. Mặt khác, thời gian chuyển đổi giữa các nguồn phát từ bộ điều khiển từ xa diễn ra rất nhanh chóng và không gặp bất kỳ sự cố nào. HDMI Selector là thiết bị "đáng chọn mặt gửi vàng" cho các consoler muốn tăng thêm kết nối HDMI cho TV LCD hay màn hình LCD mà mình đang sở hữu. Hiện sản phẩm này đang có mặt trên thị trường với giá bán khoảng 1,5 triệu đồng.

Cửa hàng tham khảo: Halo Shop, 82 Pasteur, Phường Bến Nghé, Quận 1, TP.HCM.

TUẤN HOÀNG

OXY
Cực mượt
Cực thoáng
Cực dà
MỚI
OXY
PERFECT
SHAMPOO
Mồ hội, nắng gió, khói bụi… Da đầu ngứa và nhờn quá.
Lại sắp đến hẹn với nàng, ái chà… làm sao đây???
Wow OXY PERFECT SHAMPOO tút mái tóc CỰC THOÁNG - CỰC MƯỢT!
Cảm giác CỰC KỲ SẢNG KHOÁI!
OXY PERFECT SHAMPOO với Zinc PCA 3 lần cuốn trôi: gàu, bụi bẩn, chất nhờn.
Công thức cải tiến tăng cường hoạt chất dưỡng ẩm, giữ tóc cực mượt.
Da đầu sạch thoáng, tóc khỏe mượt hơn bao giờ hết!
OXY - TÚT LẠI VẺ ĐẸP TRAI!
www.oxyvn.com
ZINC PCA 3 LẦN CUỐN TRÔI
ROHTO
www.rohto.com.vn
CTY TNHH ROHTO-MENTHOLATUM (VIỆT NAM) • Lầu 18 Saigon Trade Center, 37 Tôn Đức Thắng, Q.1, Tp. HCM • ĐT: (08) 3822 9322 • Email: enquiries@rohto.com.vn
Số giấy tiếp nhận hồ sơ đăng ký quảng cáo của Sở Y Tế - Bình Dương: 0126/2010/QCMP.

KINECT CHƠI GAME CẢM ỨNG CÙNG MICROSOFT

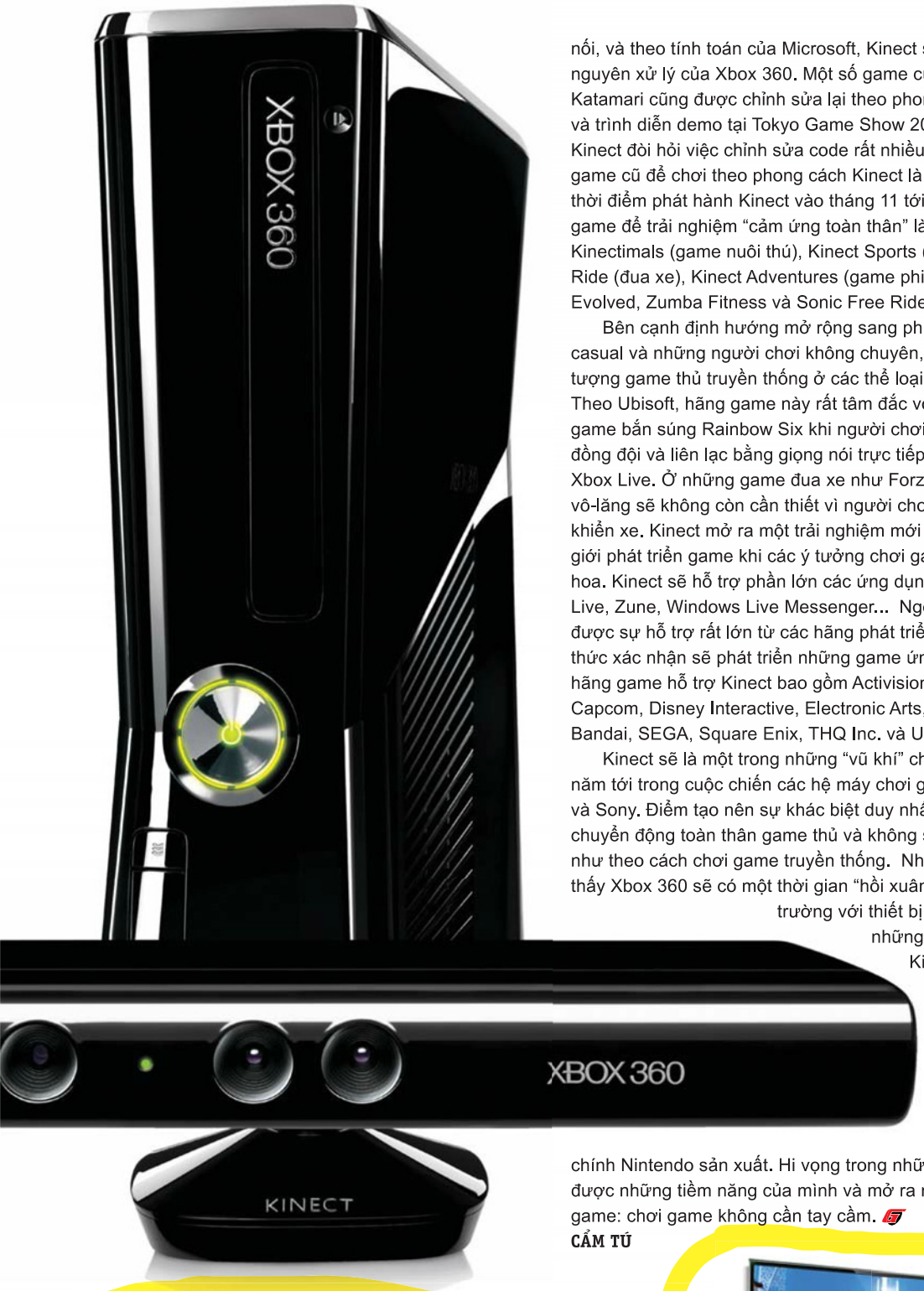
Cùng với công nghệ chơi game cảm ứng tiên phong của Wii và PlayStation Move của PS3, công nghệ Kinect do Microsoft phát triển dành cho Xbox 360 cũng hướng tới trào lưu cảm ứng này nhưng với một sự đột phá: không cần thiết bị hay tay cầm gì, công nghệ Kinect mô phỏng lại chính xác động tác thực tế của người chơi và đưa vào hành động trong game.

Kinect được xem là công nghệ chơi game cảm ứng chủ lực của Microsoft đối đầu với Wii của Nintendo và PlayStation Move của Sony. Với việc tuyên bố vòng đời của Xbox 360 sẽ kéo dài đến năm 2015, Microsoft và các đối tác của hãng còn đến 5 năm để phát triển các game ứng dụng công nghệ này dành cho hệ máy con cưng của mình. Xuất hiện lần đầu vào tháng 6 năm ngoái tại E3 2009 với tên gọi Project Natal, công nghệ cảm ứng mới của Microsoft tuy chưa tạo được ấn tượng lớn nhưng cũng hứa hẹn khá nhiều tiềm năng khi đưa ra ý tưởng chơi game cảm ứng dựa theo chuyển động cơ thể thay vì thông qua các tay cầm truyền thống. Để nhanh chóng hiện thực hóa việc phát triển những tựa game tích hợp Project Natal, Microsoft cũng tuyên bố đã chuyển hơn 1000 bộ công cụ phát triển của công nghệ này cho các hãng game ngay trong thời gian E3 2009 diễn ra. Tại triển lãm lần đó, Microsoft đã giới thiệu một số game ứng dụng Natal là Ricochet, Paint Party và Mile & Kate với khả năng nhận dạng cùng lúc 4 người.

Công nghệ Kinect được thể hiện dưới dạng một thiết bị camera gắn với Xbox 360, cho phép cảm nhận những chuyển động của người chơi và chuyển thành động tác của nhân vật trong game. Kinect đã được Microsoft nghiên cứu và giới thiệu tới các hãng phát triển game lớn trong một năm rưỡi qua, và hi vọng đến năm 2011, những trò chơi thực sự ứng dụng hiệu quả Kinect sẽ xuất hiện. Microsoft đã chính thức ấn định ngày ra mắt của Kinect là 4/11/2010 tại Bắc Mỹ, tới ngày 10/11 ra mắt tại châu Âu và 18/11 tại Úc. Thiết bị này có thể bán kèm với tựa game Kinect Adventures hoặc bán kèm với 2 phiên bản Xbox 360 dung lượng 4 GB hoặc 250 GB. Về giá cả, Kinect được bán lẻ với giá 149.99 USD, còn đi kèm với máy Xbox 360 phiên bản 4 GB thì có giá 299.99 USD.

Về cơ chế hoạt động, Kinect được gắn trước màn hình TV khi chơi game nhằm ghi nhận lại tất cả hành động lẫn giọng nói của người chơi. Khác với Sensor Bar của Wii, Kinect ghi lại tất cả những hành động của các bộ phận trên cơ thể, nét mặt và cả những vật thể liên quan đến người chơi. Theo Microsoft, Kinect tích hợp camera nhận diện chuyển động, chiều sâu của không gian và được chạy bởi phần mềm đặc trưng do Microsoft phát triển. Tính năng nhận biết giọng nói của Kinect sẽ ra mắt với các ngôn ngữ Nhật, Anh và Mỹ ngay khi thiết bị này phát hành, còn hệ ngôn ngữ châu Âu và Canada thì phải chờ đến mùa xuân năm 2011. Cảm biến microphone của Kinect cho phép thâu âm và lọc tiếng ồn, qua đó có thể giúp game thủ tán gẫu mà không cần sử dụng headset thông qua Xbox Live.

Về mặt kỹ thuật, camera của Kinect có thể xuất ra hình ảnh có độ phân giải VGA 32-bit và tốc độ khung hình là 30 Hz. Khoảng cách cảm nhận hình ảnh và âm thanh hiệu quả của Kinect nằm trong khoảng từ 1,2 đến 3,5 m. Kinect có thể cảm nhận hình ảnh không gian 57 độ theo phương ngang và 43 độ theo phương thẳng đứng, và Kinect có thể di chuyển cảm biến (sensor) lên hoặc xuống đến 27 độ. Bộ cảm biến Kinect không có bộ xử lý riêng mà sẽ vay mượn một phần sức mạnh xử lý của Xbox 360 khi kết



nối, và theo tính toán của Microsoft, Kinect sẽ sử dụng từ 10 đến 15% tài nguyên xử lý của Xbox 360. Một số game cũ của Xbox 360 như Beautiful Katamari cũng được chỉnh sửa lại theo phong cách cảm ứng của Kinect và trình diễn demo tại Tokyo Game Show 2009. Theo Microsoft, tính năng Kinect đòi hỏi việc chỉnh sửa code rất nhiều ở các game nên việc cập nhật game cũ để chơi theo phong cách Kinect là không thể. Hiện tại, ngay tại thời điểm phát hành Kinect vào tháng 11 tới đây game thủ sẽ có ít nhất 8 game để trải nghiệm "cảm ứng toàn thân" là Dance Central (game nhảy), Kinectimals (game nuôi thú), Kinect Sports (game thể thao), Kinect Joy Ride (đua xe), Kinect Adventures (game phiêu lưu), Your Shape: Fitness Evolved, Zumba Fitness và Sonic Free Riders.

Bên cạnh định hướng mở rộng sang phục vụ đối tượng game thủ casual và những người chơi không chuyên, Kinect cũng không bỏ qua đối tượng game thủ truyền thống ở các thể loại game hành động, phiêu lưu. Theo Ubisoft, hãng game này rất tâm đắc với Kinect khi ứng dụng vào tựa game bắn súng Rainbow Six khi người chơi có thể ra hiệu bằng tay với đồng đội và liên lạc bằng giọng nói trực tiếp mà không cần gắn tai nghe Xbox Live. Ở những game đua xe như Forza, các thiết bị như tay cầm, vô-lăng sẽ không còn cần thiết vì người chơi có thể dùng cơ thể mình điều khiển xe. Kinect mở ra một trải nghiệm mới về game cho game thủ và cả giới phát triển game khi các ý tưởng chơi game không dùng tay cầm thăng hoa. Kinect sẽ hỗ trợ phần lớn các ứng dụng khác của Microsoft như Xbox Live, Zune, Windows Live Messenger... Ngoài ra, Microsoft cũng nhận được sự hỗ trợ rất lớn từ các hãng phát triển game bên ngoài khi họ chính thức xác nhận sẽ phát triển những game ứng dụng Kinect. Danh sách các hãng game hỗ trợ Kinect bao gồm Activision Blizzard, Bethesda Softworks, Capcom, Disney Interactive, Electronic Arts, Konami, MTV Games, Namco Bandai, SEGA, Square Enix, THQ Inc. và Ubisoft.

Kinect sẽ là một trong những "vũ khí" chính của Microsoft trong 5 năm tới trong cuộc chiến các hệ máy chơi game với hai đối thủ Nintendo và Sony. Điểm tạo nên sự khác biệt duy nhất của Kinect là nó ghi nhận chuyển động toàn thân game thủ và không sử dụng tay cầm để tương tác như theo cách chơi game truyền thống. Những gì Microsoft thể hiện cho thấy Xbox 360 sẽ có một thời gian "hồi xuân" sau 5 năm xuất hiện trên thị trường với thiết bị Kinect. Vấn đề còn lại có thể là những tựa game phát triển dành cho Kinect sẽ không ứng dụng triệt để thiết bị này hoặc nếu nó thì số lượng chúng quá ít. Đây là một thực tế mà hệ máy Wii của Nintendo hiện đang gặp phải với việc có khá ít các tựa game "đỉnh" cho hệ máy này ngoài những tựa do chính Nintendo sản xuất. Hi vọng trong những năm tới, Kinect phát huy được những tiềm năng của mình và mở ra một kỷ nguyên mới trong ngành game: chơi game không cần tay cầm.

CẨM TÚ

EYE PET
NUÔI THÚ ẢO

Từ gà ảo Tamagotchi đến chó ảo Nintendogs, giờ đây thú ảo Eye Pet là lựa chọn mới cho các "fan" hâm mộ dòng game này. Tâm điểm làm nên sự nổi bật và độc đáo của Eye Pet lại nằm ở hai phụ kiện kèm theo rất đỗi bình thường.

Còn nhớ các đây khoảng hơn chục năm, cơn sốt nuôi gà ảo xuất xứ đầu tiên từ Nhật đến khu vực châu Á trong đó có cả Việt Nam từng khiến nhiều bạn trẻ bị lôi cuốn bởi công việc làm "bảo mẫu" cho một vật nuôi ảo: hàng ngày cho ăn, chăm sóc, rèn luyện cho con vật (trong các chiếc máy game cầm tay có kích thước dạng móc khóa) của mình ngày một lớn hơn để có thể so sánh cùng với các bạn chơi khác.

Sau khi phong trào này tạm lắng xuống một thời gian, năm 2005 hãng game Nintendo lại tiếp tục khuấy động và hồi sinh nó trở lại bằng việc cho ra đời trò chơi nuôi chó ảo - Nintendog trên hệ máy Nintendo DS. Với khả năng tương tác sinh động như cho phép người chơi xoa đầu, vuốt ve, huấn luyện chú chó của mình nhặt bóng, huýt sáo ra lệnh…Nintendog nhanh chóng gặt hái được nhiều thành công lớn với doanh số bán được khổng lồ (hơn 22 triệu bản đã được bán ra khắp toàn cầu). Nay phong trào nuôi thú ảo này hứa hẹn sẽ rầm rộ trở lại khi EyePet – trò chơi được bộ đôi Sony và SCE London Studio – xưởng game rất thành công với loạt game dành cho Eye Toy (chiếc camera gắn ngoài thiết kế cho PS2) giới thiệu.

Tâm điểm làm nên sự nổi bật và độc đáo của Eye Pet nằm ở hai phụ kiện kèm theo nhìn bên ngoài rất đỗi bình thường, đó là chiếc camera gắn ngoài dành cho PS3 (kết nối bằng cổng USB) mang tên PlayStation Eye và Magic Card - miếng bìa cạc-tông hình chữ nhật được đính kèm trong dĩa game gốc Eye Pet. PlayStation Eye thực chất là phiên bản cải tiến của chiếc camera Eye Toy trên máy PS2 trước đây. Với kích thước 80mm x 55 mm x 65 mmm chiếc camera này có thể ghi lại hình ảnh phân giải 640x480 ở tần số làm tươi 60 hertz và 320x240 ở tần số làm tươi 120 hertz. Ống kính của camera có thể xoay sang trái hoặc phải để thể hiện chế độ tắt/bật tương ứng với hai màu xanh dương/đỏ. Trên phần ống kính chính là phần microphone tích hợp. Theo lời của Sony phần microphone này khá đặc biệt vì ngoài khả năng thay thế cho headset để phục vụ cho việc chát chít bằng giọng nói, nó còn có thể theo dõi vị trí nhiều hướng bằng giọng nói, lọc và giảm thiểu tiếng ồn xung quanh. Trên phần microphone này còn có hai bộ cảm biến dựa trên công nghệ của hãng OmniVision Technologies giúp camera hoạt động tốt hơn khi hoạt động dưới ánh sáng yếu đồng thời ghi nhận hình ảnh, thao tác của người sử dụng nhuyễn hơn trước. Trong khi đó Magic Card được phủ một lớp dạ quang đặc biệt để tương tác với PlayStation Eye. Vì tính chất đặc biệt này bạn không thể thay miếng bía này bằng miếng bìa khác. Mặt khác, miếng bìa này không được bán riêng nên nếu đánh mất bạn buộc phải mua một bản game Eye Pet khác.

Để bắt đầu sự nghiệp nuôi thú ảo bạn cần phải thiết lập

những yêu cầu cơ bản để bộ phụ kiện này có thể hoạt động trơn tru. Đầu tiên bạn phải có một bề mặt bằng phẳng và rộng, nơi này có thể là giường, mặt đất, mặt bàn. Điểm cần lưu ý thứ hai là PlayStation Eye phải được đặt cao khoảng 25-30 cm, đồng thời đặt chiếu bề mặt phẳng này theo góc khoảng 45 độ để có thể ghi mọi hoạt động giữ người chơi và thú ảo diễn ra trên mặt phẳng và truyền tải về để PlayStation 3 xử lý. Lưu ý cuối cùng là nơi sử dụng bề mặt phẳng và PlayStation Eye phải không được quá sáng hoặc quá tối.

Ngay từ khi mới vào game người viết thực sự bị bất ngờ bởi khả năng tương tác rất ấn tượng mà trò chơi này mang lại. Chẳng hạn để thực hiện thao tác ấp trứng, bạn phải sử dụng miếng bìa cạc-tông – lúc này sẽ biến thành chiếc máy ấp hướng hơi ấm về phía quả trứng xuất hiện trên mặt phẳng (hình ảnh quả trứng sẽ được ghi lại trên màn hình chơi để người chơi tiện quan sát). Khi quả trứng động đậy bạn phải dùng tay gõ theo hướng tương ứng hoặc vỗ tay theo nhịp mà trứng phát ra để thú nuôi có thể thoát ra ngoài.

Một khi thú nuôi đã thoát ra ngoài bạn có thể thực hiện được vô số thao tác thú vị. Ở mức độ đơn giản bạn có thể dùng tay để xoa đầu, gãi ngứa cho thú ảo. Cao hơn một chút bạn có thể cùng thú ảo nô đùa những trò chơi được tích hợp sẵn như bowling, tennis. Độc đáo hơn bạn có thể vẽ tranh theo một số trò chơi đã được gợi ý của game, sau đó scan trên PlayStation Eye để thú nuôi thao tác lại! Món đồ mà thú nuôi đã vẽ sẽ xuất hiện có hình dạng y hệt như trong bản vẽ. Song song đó với miếng bìa cạc-tông đặc biệt này bạn còn có thể "hô biến" thành buồng để thú nuôi thay quần áo, vòi sen để tắm rửa, bánh ngọt để "măm măm" khi đói….qua vài thao tác kết hợp với tay cầm của PS3. Ứng với từng hành động diễn ra thú nuôi sẽ diễn hoạt cực kỳ tự nhiên như ngoài đời. Ví như khi bạn vuốt ve, gãi ngứa chúng sẽ lim dim tỏ vẻ thích thú. Khi được tắm rửa thú nuôi sẽ nhoẻn miệng cười hay ngửa người để bạn làm vệ sinh. Rất sinh động!

Còn rất nhiều điều thú vị khác trong Eye Pet mà người viết sẽ không nêu ra hết ở đây mà xin được phép nhường lại quyền khám phá cho bạn. Nhưng chắc chắn đây là một trong những trò chơi tương tác tuyệt vời và tận dụng khá tốt chiếc camera PlayStation Eye của PS3 mà bạn nên trải nghiệm, thưởng thức khi có cơ hội. Hiện giá cho một phiên bản Eye Pet – bao gồm cả PlayStation Eye và dĩa game Eye Pet được đính kèm miếng bìa cạc-tông đặc biệt vào khoảng 1.500.000 đồng, mức giá nhỉnh hơn một chút so với các tựa game PS3 đang hot khác, nhưng với những trải nghiệm tuyệt vời "có một không hai" thì Eye Pet rất xứng đáng để các game thủ rút hầu bao để tậu về.

NGỌC NHI

TỨ ĐẠI CAO "THỦ"

Razer Orochi

Thiết kế cho nhu cầu giải trí di động (gaming on the go), Razer mang đến cho giới game thủ chú chuột chơi game Orochi có kích thước nhỏ gọn 99x67,8x35mm và chỉ nặng khoảng 95g (không kể pin), đi kèm là túi đựng xinh xắn giúp chuột không bị trầy xước, phụ kiện không bị thất lạc khi di chuyển. Điểm đặc biệt là Orochi có khả năng hỗ trợ cả kết nối không dây Bluetooth 2.0 lẫn có dây (bằng cáp USB) tùy nhu cầu người dùng. Cáp USB tháo rời cùng nút chuyển đổi ở mặt dưới cho phép chuyển nhanh giữa 2 chế độ kết nối.

Nhỏ gọn nhưng đầy mạnh mẽ, "xà vương" Orochi được trang bị cảm biến laser 3G hỗ trợ độ phân giải lên đến 4.000dpi, khả năng quét tối đa đạt 100ips (inches per second) tương đương 2,54m/s. Nhờ sử dụng cảm biến laser, chuột có thể hoạt động được trên mọi loại bề mặt mà không gặp bất cứ trở ngại nào. Đế chuột được làm từ chất liệu Teflon cho cảm giác trơn mịn, nhẹ nhàng khi sử dụng. Ở chế độ kết nối Bluetooth (cấp nguồn bởi 2 pin AA), chuột hỗ trợ độ phân giải tối đa 2.000dpi; đây cũng là độ phân giải thuộc hàng "khủng" so với nhiều sản phẩm cùng loại.

Về kiểu dáng, Orochi thuộc dòng chuột mini, thiết kế đối xứng với sắc xanh huyền ảo của nút cuộn sẽ rực sáng trong đêm tối khi được cấp nguồn (hoặc kết nối với máy tính). Ngoài 3 phím cơ bản là trái, phải và nút cuộn ở giữa thì Orochi còn hỗ trợ 4 nút chức năng phân bố đều ở 2 cạnh bên nhằm tăng tính tiện dụng cho người dùng khi sử dụng. Bên cạnh đó, công nghệ "on the fly" cho phép điều chỉnh nhanh độ phân giải và khả năng truyền tín hiệu qua cổng USB (USB report rate) đạt mức 1.000Hz, giúp trỏ chuột di chuyển mượt hơn, dễ điều khiển và độ chính xác cao hơn.

Kích thước gọn nhẹ, thiết kế độc đáo, hỗ trợ đa kết nối, Orochi là sự lựa chọn tốt nhất nếu như bạn đang có ý định sở hữu một chú chuột cao cấp cho nhu cầu giải trí di động. Giá 1.463.000đ, bảo hành 2 năm.

Razer Mamba

Sự xuất hiện của Mamba đã lập tức tạo cơn sốt trong cộng đồng game thủ thời gian qua. Tinh tế và mạnh mẽ, được chăm chút kỹ lượng đến từng chi tiết sản phẩm là những ấn tượng đầu tiên khi tiếp xúc với "tuyển thủ châu Phi". Chuột được đặt trong hộp mica đẹp mắt với giá đỡ tạo dáng, thân hộp có màu đen, nổi bật với tên sản phẩm được dập nổi phản quang trông bắt mắt. Thông tin sản phẩm cũng được in đầy đủ trên vỏ hộp, giúp người mua nhanh chóng nắm bắt được tính năng của chuột. Phần dưới hộp là những phụ kiện đi kèm như đế sạc, cáp nối USB, đĩa cài đặt và một số sách hướng dẫn sử dụng. Tương tự Orochi thì Mamba cũng là 1 trong những chú chuột đầu tiên trên thế giới có thiết kế hỗ trợ cả kết nối không dây lẫn có dây trên cùng sản phẩm. Tuy nhiên, Mamba sử dụng công nghệ sóng radio tần số 2,4GHz có tầm hoạt động trong khoảng 10m, pin Lithium-Ion giúp chuột hoạt động liên tục đến 14 giờ hoặc 72 giờ khi dùng bình thường. Chế độ tiết kiệm điện (tự tắt nguồn thông minh sau 15 giây) giúp kéo dài thời gian sử dụng hơn.

Tương tự "tử xà" DeathAdder (DA), Mamba cũng có kích thước 128x70x42,5mm và nặng khoảng 131g. Bộ cánh tông đen mạnh mẽ bao phủ toàn thân chuột, kiểu dáng thuôn gọn với thiết kế Ergonomic nhằm tạo sự thoải mái. Các phím chức năng được bố trí ở cạnh trái nên chỉ thích hợp cho người dùng thuận tay phải. Mặt trên và vùng đệm kê tay phủ lớp nhựa nhám tạo cảm giác êm, giúp game thủ có thể sử dụng trong khoảng thời gian dài mà không phải bận tâm về vấn đề trơn trượt do mồ hôi tay.

Để trở thành 1 trong những sản phẩm hàng "đỉnh" của Razer, có thể đáp ứng những đòi hỏi khắt khe nhất của game thủ thì ngoài việc kế thừa những ưu điểm của thế hệ trước, Mamba còn được trang bị những tính năng, những thông số kỹ thuật mạnh mẽ; chẳng hạn với cảm biến laser 3.5G hỗ trợ độ phân giải lên đến 5.600dpi, khả năng quét tối đa đạt 200ips tương đương 5,08m/s (nhanh gấp đôi so với Orochi). Đế chuột làm từ chất liệu Teflon có hệ số ma sát thấp giúp chuột di chuyển nhẹ nhàng trên mọi bề mặt. Bộ nhớ tích hợp dung lượng 32KB lưu trữ các thiết lập người dùng trong 5 profile khác nhau, cho phép cắm và chạy trực tiếp trên bất cứ máy tính nào mà không cần cài đặt tiện ích đi kèm. Ngoài ra, tiện ích đi kèm còn bổ sung nhiều tùy chọn linh hoạt hơn như tùy chỉnh tốc độ quét, tốc độ hồi đáp phím nhấn chuột, khả năng lập trình tạo các script với tổ hợp các phím nhấn kết hợp giữa chuột và bàn phím để thực hiện những động tác phức tạp trong game, v.v…

Razer Mamba

Razer Orochi

Bốn chú chuột "đỉnh" của Razer không hẹn mà cùng được Thế Giới Game đưa vào bài viết này với hy vọng lọt vào "mắt xanh" của giới game thủ. Kiểu dáng đẹp, tính năng mạnh, các chi tiết được chăm chút kỹ lưỡng là những gì Razer mang đến người dùng qua tứ đại cao "thủ" Orochi, Mamba, Imperator và Abyssus.

Kiểu dáng đẹp, tính năng mạnh mẽ cùng những ưu điểm vượt trội, Mamba sẽ là lựa chọn hàng đầu trong những trận đấu đỉnh cao. Tuy nhiên với mức giá thuộc hàng "đỉnh" (2.536.000đ, bảo hành 2 năm) đòi hỏi game thủ cân nhắc nếu có ý định sở hữu.

Razer Imperator

Hướng đến sự tương tác lâu dài, tạo sự thoải mái và tiện dụng cho game thủ, Imperator được thiết kế với những đường nét mềm mại, uyển chuyển. Chuột có kích thước 115x63x40mm, nặng khoảng 138g và vẫn sử dụng tông đen đặc trưng bao phủ toàn thân chuột. Mặt trên là lớp nhựa nhám chống trượt nổi bật với logo Razer sắc xanh sapphire đẹp mắt. Thiết kế thuôn gọn, ôm theo tay người dùng, phần hông trái được khoét lõm thành vùng đệm kê tay nên chỉ thích hợp với người dùng thuận tay phải. Điểm đặc biệt trong thiết kế của Imperator là 2 phím chức năng bên hông trái có khả năng tùy chỉnh vị trí theo cỡ tay người dùng. Các phím bấm nhẹ và rất nhạy do thời gian đáp ứng thấp (1ms). 4 phím chức năng ở cạnh bên và trên thân được bố trí vừa tầm di chuyển của ngón trỏ và ngón cái. Chuột kết nối với máy tính bằng cáp USB, đầu cắm được mạ vàng giúp việc truyền tín hiệu được ổn định. Đi kèm với sản phẩm là hộp sách hướng dẫn sử dụng và các tài liệu liên quan.

Về mặt công nghệ, Imperator chẳng hề kém cạnh so với Mamba khi được trang bị cảm biến laser 3.5G, hỗ trợ độ phân giải lên đến 5.600dpi, khả năng quét tối đa đạt 200ips (tương đương 5,08m/s). Đế chuột làm từ chất liệu Teflon giúp chuột lướt nhẹ nhàng trên mọi bề mặt. Công nghệ "on the fly" cho phép điều chỉnh nhanh độ phân giải và khả năng truyền tín hiệu qua cổng USB (USB report rate) đạt mức 1.000Hz giúp trỏ chuột di chuyển mượt hơn, chính xác hơn. Bộ nhớ tích hợp lưu trữ profile người dùng và cho phép cắm và chạy trực tiếp trên bất cứ máy tính nào mà không cần cài đặt tiện ích đi kèm. Giá 1.631.000đ, bảo hành 2 năm.

Razer Abyssus

Khác với 3 chú chuột trên, Abyssus được thiết kế theo tiêu chí hài hòa giữa tính năng, nhu cầu sử dụng và giá thành sản phẩm. Chuột có kích thước 123x71x42mm, nặng khoảng 104g, vẫn mang đậm chất game thủ với bộ cánh tông đen mạnh mẽ. Mặt trên phủ lớp nhựa nhám chống trượt cùng logo Razer nổi bật với ánh sáng xanh sapphire như để khẳng định tên tuổi nhà sản xuất. Kiểu dáng thuôn gọn, thiết kế đối xứng phù hợp cho cả người dùng thuận tay phải lẫn trái. Các phím nhấn nhẹ và rất nhạy do thời gian đáp ứng chỉ là 1ms, kích thước phím to và dài thỏa sức game thủ nhấn chuột liên tục trong những pha hành động.

Thuộc dòng chuột quang nhưng Abyssus được trang bị bộ cảm biến hồng ngoại 3.5G, sử dụng công nghệ Precision đặc trưng của hãng với độ phân giải lên đến 3500dpi. Mặc định, độ phân giải chuột hỗ trợ có 3 mức khác nhau gồm 450, 1.800 và 3.500dpi, có thể thay đổi nhanh qua nút chức năng ở mặt dưới. Công nghệ Always On giúp chuột luôn ở trạng thái "sẵn sàng chiến đấu", trỏ chuột đáp ứng tức thời với sự di chuyển của chuột. Ngoài ra, Abyssus cũng cho phép điều chỉnh tốc độ truyền tín hiệu qua cổng USB với 2 mức là 125Hz và 1.000Hz tùy nhu cầu người dùng.

Thiết kế đơn giản, kiểu dáng gọn nhẹ mang nét đặc trưng của Razer cùng mức giá khá mềm (giá 825.000đ, bảo hành 2 năm), Abyssus có thể đáp ứng đa dạng nhu cầu người dùng; từ việc học tập, làm việc lẫn giải trí.

ĐÔNG KHUÊ

Liên hệ: **THANH TRƯỜNG.** ĐT: (08) 3925 2054
SV HOUSE. ĐT: (04) 3771 0132

CHARGE CUBE: TRẠM SẠC ĐA NĂNG

Ấn tượng đầu tiên mà trạm sạc đa năng – Charge Cube mang lại là bộ phận cấp điện được thiết kế theo dạng chữ nhật nhỏ cấu tạo từ nhựa trắng (màu có phần đục hơn) tương tự như sạc của iPad, iPhone trước đây nhưng kích thước có phần to hơn và khi cầm không đầm tay bằng. Trên phần thân phải của nguồn được bố trí hai cổng USB chuẩn A, dành cho các game thủ sở hữu cả hai bộ Charge Cube nhưng khi sử dụng chỉ muốn dùng một nguồn cung cấp. Trong khi đó, mặt trước, mặt sau và thân trái của nguồn được viền một lớp nhựa xanh trong suốt, khi hoạt động lớp nhựa này sẽ phát sáng trông khá lạ mắt.

Điểm nhấn của Charge Cube chính là phần dây nguồn đi ra có đến sáu cổng kết nối dùng để truyền tải dữ liệu hoặc sạc cho các thiết bị phổ biến như máy nghe nhạc iPod, máy tính bảng iPad, điện thoại iPhone, các mô đen của dòng máy chơi game cầm tay PSP lẫn Nintendo DS... Độc đáo hơn nữa là với nhiều cổng kết nối như vậy cùng một lúc, người sử dụng có thể sạc hoặc trao đổi dữ liệu giữa các thiết bị này với nhau.

Đáng chú ý là đầu cung cấp cho nguồn (mặc định là hình chữ nhật cắt dọc) người sử dụng hoàn toàn có thể thay thế bằng đầu nguồn dạng hình trụ (được đính kèm trong sản phẩm) phổ biến ở Việt Nam bằng thao tác tháo ráp đơn giản. Bên cạnh đó, với khả năng hoạt động ở điện thế 110-220V phạm vi sử dụng của thiết bị này rất đa dạng. Bạn có thể dễ dàng mang theo trong những chuyến đi xa trong lẫn ngoài nước mà không phải ôm đồm quá nhiều sạc riêng cho từng thiết bị sử dụng như trước đây.

Thử nghiệm sơ bộ thời gian sạc đầy của thiết bị này đối với NDS Lite mất khoảng 2 tiếng 30 phút, không chênh lệch nhiều so với sử dụng sạc gốc. Khi tiến hành sạc song song NDS Lite và PSP mô đen 3000 thời gian sạc không thay đổi so với khi sạc riêng từng thiết bị. Tuy nhiên do phần dây nối đến các đầu sạc và trao đổi dữ liệu không dài lắm nên nếu sạc từ 3 thiết bị cùng lúc trở lên sẽ hơi khó khăn. Tuy nhiên với giá bán khá phải chăng, khoảng 250.000 ngàn đồng thì những tiện lợi của Charge Cube sẽ đem đến cho bạn không ít hài lòng.

ANH TUẤN

Cuộc trò chuyện cần có

Bạn đã bao giờ tự hỏi cách nào là tốt nhất để bắt đầu một cuộc trò chuyện với con trẻ về một đề tài hết sức phức tạp là an toàn trên Internet? Các bậc cha mẹ có thể làm được điều đó không? Trong bài viết này, ông Effendy Ibrahim, trưởng bộ phận kinh doanh tiêu dùng và Cố vấn luật về an toàn Internet, Symantec khu vực châu Á, sẽ giới thiệu những cách đơn giản giúp cha mẹ bắt đầu "cuộc trò chuyện" để giúp lũ trẻ được an toàn, vui vẻ và được bảo vệ khi trực tuyến.

Tại sao cần có cuộc "trò chuyện"?

Một thách thức mà các bậc phụ huynh đang gặp phải ngày nay là có nhiều mối nguy hiểm trên mạng Internet , hơn thế nữa nhiều trong số chúng ta đang phủ nhận (hoặc lờ đi) và bỏ qua việc lũ trẻ của chúng ta đang làm gì hay chơi gì khi trực tuyến. Giống như hầu hết các bậc cha mẹ, bạn không phải là chuyên gia về Internet hoặc thậm chí không thành thạo như lũ trẻ của bạn. Nhưng điều đó không sao. Thực tế, bạn không cần phải là một chuyên gia mới có thể giúp con bạn thích thú lướt Internet một cách an toàn. Việc bạn cần làm là hãy nói chuyện với chúng về việc chúng đang làm gì trên Internet, giải thích những nguyên tắc trong gia đình và lặp lại cuộc trò chuyện này thường xuyên.

Thành thực mà nói, để con trẻ có thể tâm sự, chia sẻ với bạn về những trải nghiệm Internet của chúng là rất khó. Cứ 5 trẻ em trên thế giới thì có 1 thừa nhận chúng làm những thứ trên Internet mà không được cha mẹ chúng chấp nhận. Trong khi một nửa số phụ huynh nói chuyện với con cái của họ về an toàn khi lướt web thường chỉ là nỗ lực nhất thời với hai ý khuyên bảo: "Những người trên mạng thường không giống như những gì họ nói!" và "Hãy tránh xa những kẻ lạ mặt trên mạng!". Không ngạc nhiên khi lũ trẻ sợ nếu phải nói với bạn những sơ suất của chúng khi trực tuyến, bởi bạn sẽ phản ứng bằng cách cắt hết từ máy tính, đường truyền Internet, phương tiện kết nối bạn bè và những thứ khác nữa! Lũ trẻ cho rằng cha mẹ không hiểu chúng khi tham gia vào thế giới trực tuyến.

Tuy thế, qua nghiên cứu toàn cầu của chúng tôi với các bậc cha mẹ và con trẻ, thì lũ trẻ thực sự muốn cha mẹ của chúng hiểu biết hơn về Internet. Chúng cũng sẵn sàng trò chuyện với cha mẹ về thế giới Web. Đó là một dấu hiệu tốt lành.

Bạn cần bắt đầu từ đâu

Vậy bây giờ khi bạn đã biết con bạn sẵn sàng nói chuyện với bạn và bạn nhận ra bạn muốn tìm hiểu nhiều hơn về những gì chúng đang làm, bạn sẽ bắt đầu như thế nào? Bạn sẽ tiếp cận với con bạn theo cách nào để con bạn sẽ thành thực khi trò chuyện? Làm thế nào để bạn không phán xét, phản ứng thái quá, dọa dẫm chúng về những điều bạn có thể nghe thấy? Làm thế nào để bạn tạo ra được một cuộc trò chuyện cởi mở, nhẹ nhàng, mang lại hiệu quả tốt để cuộc trò chuyện này có thể được lặp lại hàng năm?

Tôi muốn giới thiệu một khái niệm mà tôi gọi là "Cuộc trò chuyện" (The Talk). Bạn cần bắt đầu trò chuyện với con bạn về các hoạt động trực tuyến của chúng ngay lập tức và thường xuyên, năm này qua năm khác bởi các hành vi trực tuyến của chúng luôn thay đổi. Chúng sẽ truy cập vào nhiều trang web khác nhau, thử các hoạt động mới, tạo nhiều tài khoản mạng xã hội mới. Hôm qua mọi người vẫn còn trao đổi thông tin qua email, còn hôm nay họ đã sử dụng tin nhắn dạng tích hợp sẵn trên Twitter hay Facebook để giao tiếp với nhau. Khi con bạn trưởng thành hơn, chúng sẽ đòi hỏi nhiều hơn về quyền riêng tư, và các nguy cơ trực tuyến mà chúng gặp phải cũng có khả năng tăng theo. Đương đầu với rủi ro là một phần trong giai đoạn thời niên thiếu, nhưng là những người làm cha mẹ, nhiệm vụ của bạn là tạo ra các ranh giới để những nguy cơ này không phá hủy thanh danh cũng như tương lai của chúng. Bạn cũng cần biết rằng những ranh giới này có khả năng bị phá vỡ theo thời gian.

Năm câu hỏi gợi ý

Bên dưới tôi sẽ liệt kê năm câu hỏi cơ bản trong cuộc trò chuyện, phù hợp với trẻ em mọi lứa tuổi, bạn có thể sẽ cần điều chỉnh nội dung cho phù hợp với từng độ tuổi. Hãy đảm bảo rằng bạn khiến con bạn cảm thấy thoải mái (cả về không gian vật lý và thời gian) khi trả lời bạn. Tôi thích bắt đầu những cuộc tâm tình như thế này trên xe hơi (bởi có thể là cả bạn và con đều đang nhìn thẳng về con đường phía trước, như thế dễ dàng hơn cho con trẻ cởi mở với cha mẹ).

I. Các bạn của con thường làm gì khi trực tuyến?

Câu hỏi này sẽ hướng sự chú ý của

con bạn sang hướng khác và nhắm đến những hoạt động trực tuyến thông thường của đám bạn chúng. Nó là một cách tốt để bắt đầu và giữ câu chuyện ở trạng thái trung lập và chung chung. Bạn muốn con bạn đưa ra câu trả lời thành thật và bạn phải luôn khẳng định với chúng rằng bạn sẽ không phạt chúng vì câu trả lời. Bạn sẽ bắt đầu nghe về những hoạt động như: chơi điện tử, chát, xây dựng mạng xã hội, thậm chí cả bài tập ở nhà và những hoạt động nghiên cứu.

2. Những trang web nào là hấp dẫn nhất hoặc mới nhất?

Hỏi con bạn xem những trang web này hay ở chỗ nào. Bạn cũng có thể hỏi về những trang web không còn phổ biến nữa và tại sao?

3. Cho cha/mẹ biết trang web ưa thích của con đi!

Vâng, tôi muốn bạn dành 20 phút của cuộc sống bận rộn khủng khiếp của bạn để nhìn vào những chú chim cánh cụt đang trượt xuống một sườn tuyết hay avatar chiến binh với mớ tóc kinh dị đang vung gươm, múa kiếm của lũ trẻ nhà bạn. Hãy hỏi xem làm cách nào bạn có thể thiết lập chế độ riêng tư hoặc bảo mật (nhìn cả trên lẫn dưới màn hình để xác định khu vực có thông tin này của trang web). Có thể bạn sẽ bị lôi cuốn vào cuộc chơi và tạo tài khoản cá nhân của riêng bạn. Nên để con bạn biết nếu bạn làm điều đó. Hỏi con bạn xem chúng sử dụng trang đó thế nào và tại sao những trang này lại được yêu thích?

4. Hỏi về "quấy rối trên mạng" (Cyberbullying).

Con bạn có thể không biết về từ "quấy rối trên mạng" (Cyberbullying) nhưng con bé (hay thằng bé) biết nó trông như thế nào và cảm nhận được nó. Hãy nói về những trường hợp bạn vừa đọc hoặc nhìn thấy trên báo chí về những email tục tĩu, những hình ảnh phản cảm, thông tin cá nhân được chia sẻ hoặc gửi chuyền tay đến những đứa trẻ khác. Hỏi về những thông tin đăng trên MySpace giả mạo. Tìm hiểu xem liệu con bạn có bao giờ nghe về những điều đang diễn ra này không. Hãy bảo đảm rằng con bạn biết quấy rối trên mạng là cực kì phổ biến và nếu con bạn chưa thấy nó bao giờ, thì trước sau gì chúng cũng gặp phải. Chắc chắn chúng biết làm cách nào để phản ứng lại khi việc đó xảy ra (không phản hồi, mà lưu lại, chặn nó lại, thông báo cho cha mẹ hoặc những người lớn khác)

5. Khi con lên mạng, con đã bao giờ thấy cái gì mờ ám hoặc nó làm cho con cảm thấy không thoải mái chưa?

Đây là cơ hội để thảo luận về quấy rối trên mạng, những trình duyệt tình cờ biết đến như các trang khiêu dâm hay trang về phân biệt chủng tộc, hoặc thậm chí là những thứ mờ ám liên quan đến một người bạn, người hàng xóm trong khu phố. Điều cần thiết ở đây là bạn cần chắc chắn để lũ trẻ biết chúng có thể chia sẻ với bạn mà không bị phạt khi xảy ra vài chuyện không hay lúc lên mạng. Kinh nghiệm gặp phải những điều xấu là hầu như khó tránh khi con bạn truy cập Internet. Hãy bảo đảm rằng con bạn biết chúng có thể tìm được sự giúp đỡ từ bạn và bạn sẽ không có phản ứng thái quá.

Một vài câu hỏi khác có thể tham khảo cho gia đình có những đứa trẻ lớn hơn:

• Con có thực sự biết hết bạn bè trong danh sách kết bạn của con không?

• Con có bao giờ nhận tin nhắn từ người lạ không? Con xử lý chúng thế nào?

• Con có biết một ai đã từng đi gặp offline với ai đó sau khi họ nói chuyện online không?

• Mọi người trong nhóm bạn của con có thường xuyên có ý định gì khi trò chuyện trên mạng hay qua điện thoại không? Họ thường nói gì? Họ đã bao giờ có ý xấu với con chưa? Con sẽ nói cho bố mẹ nghe nếu họ làm thế chứ?

• Thỉnh thoảng lũ trẻ chụp ảnh khỏa thân hoặc những bức ảnh khêu gợi rồi gửi chúng cho những đứa khác. Ở trường con có xảy ra chuyện này không?

Trò chuyện là không khó, nó không thiên về kỹ thuật, nó hoàn toàn khả thi và tôi hy vọng bạn sẽ một lần thử nó. Nếu bạn là phụ huynh, hãy trò chuyện trong bữa tối trên bàn ăn. Nếu bạn là giáo viên, hãy tạo một chủ đề thảo luận trên lớp. Điều này sẽ giúp cho lũ trẻ được an toàn trên mạng Internet.

Salfeld Child Control 2010

Hiện nay, nhiều gia đình đã có kết nối Internet băng thông rộng tại nhà cho con em có điều kiện tiếp xúc với công nghệ mới, thuận lợi cho việc nghiên cứu học tập hơn. Nhưng thế giới trực tuyến đầy những cám dỗ, nếu bạn bỏ mặc trẻ làm mọi thứ với máy tính thì có thể sẽ tác hại khôn lường.

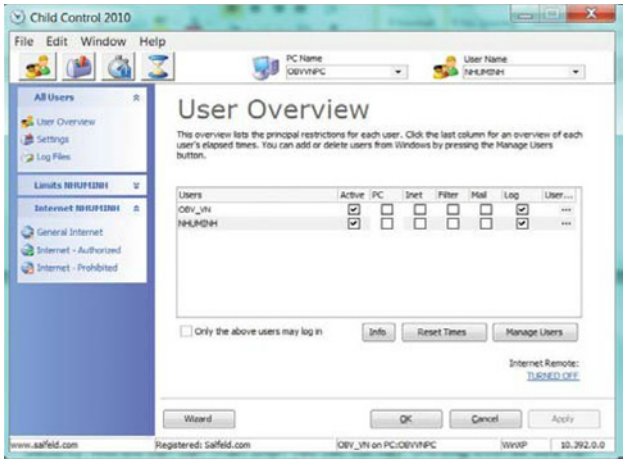
YÊU CẦU VỀ CẤU HÌNH MÁY

Pentium III, Celeron 500 MHz trở lên
VGA 800x600 hoặc cao hơn
128MB RAM tối thiểu
* 20MB ổ cứng trống
* Hệ điều hành: Windows XP, Vista/Win7 (Hỗ trợ cả 32bit & 64bit)
Các bạn có thể tải phần mềm SCC tại địa chỉ sau: http://www.salfeld.com.

Nếu bạn không thể cùng trẻ suốt bên máy tính thì giải pháp là dùng các phần mềm quản lý trẻ em. Salfeld Child Control (SCC) là một phần mềm đáp ứng được yêu cầu quản lý giờ sử dụng máy tinh, giờ sử dụng Internet, ghi rõ ràng nhật ký truy cập, và quan trọng là chính sách bảo mật thật tuyệt vời. Xin giới thiệu với các bậc cha mẹ phần mềm này để tiện việc quản lý trẻ trong việc dùng máy tính.

Với mỗi tài khoản trên máy tính người quản lý có thể thiết lập các chức năng quản lý sau :

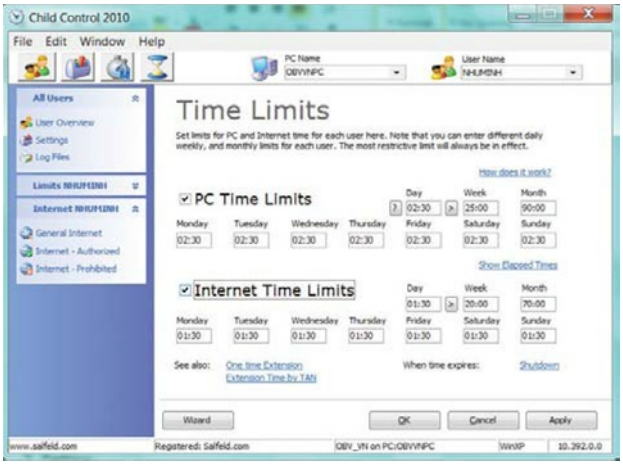
- **Active:** Cho phép người dùng (user) mà trong trường hợp bài viết này là con em trong nhà - có được phép sử dụng máy hay không
- **PC:** Quản lý thời gian sử dụng máy tính của từng người dùng
- **Internet:** Quản lý thời gian sử dụng Internet.
- **Filter:** Chức năng lọc các trang web theo yêu cầu quản lý.



- **Mail:** Tự động gửi mail cho người quản trị thông báo theo thời gian định trước.
- **Log:** Tự động ghi nhận lại quá trình sử dụng máy tính của user
- **Security:** Các chức năng tự động bảo vệ an toàn máy.

Mỗi khi bạn nhấn chọn vào các cột này, chương trình sẽ đưa bạn tới các mục để bạn tùy chỉnh.

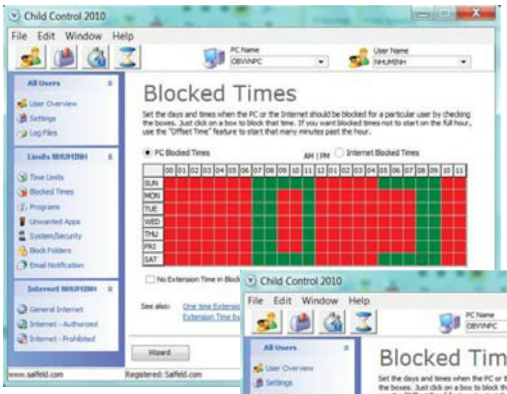
Chức năng PC: Quản lý giờ sử dụng máy tính



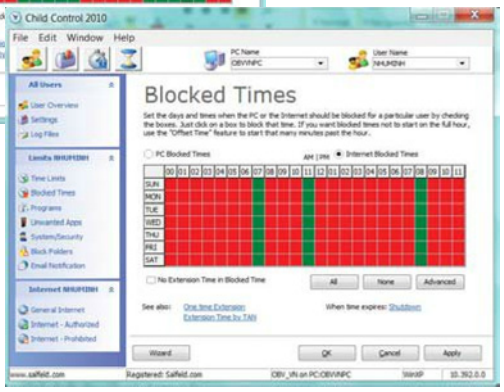
Phần này có hai mục là PC Availability và Internet Availability. PC Availability dùng để quản lý thời gian sử dụng máy tính. Thời gian sử dụng được chia thành các ngày cụ thể trong tuần, người quản trị có thể thiết lập số giờ nhiều nhất cho phép sử dụng máy tính của User trong từng ngày, từng tuần hoặc từng tháng.

Internet Availability dùng để quản lý thời gian đăng nhập Internet của trẻ. Người quản trị có thể thiết lập số giờ nhiều nhất cho phép đăng nhập Internet của User trong từng ngày, từng tuần hoặc từng tháng. Chú ý là thời gian truy cập Internet phải nhỏ hơn thời gian truy cập trên máy tính.

Quản lý con cái sử dụng máy tính & Internet



Hình thiết lập giờ sử dụng máy: NHUMINH được sử dụng máy ngày thường vào các thời điểm 7 – 9g sáng, 11-12g trưa và từ 8-10g tối. Riêng ngày thứ 7 và chủ nhật được sử dụng nhiều hơn (xem khoảng màu xanh trong hình)

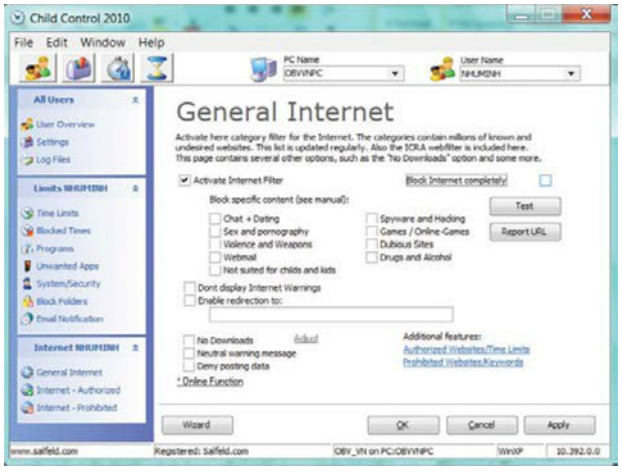


Hình thiết lập quản lý giờ sử dụng Internet, NHUMINH chỉ được sử dụng Internet vào các thời điểm từ 7-8g sáng, từ 11- 12g trưa và từ 8-9g tối

Chức năng Blocked times:

Chức năng cho phép quy định giờ sử dụng máy trong ngày. Người quản trị có thể thiết lập thời điểm sử dụng máy và Internet trong mỗi ngày của tuần. Chức năng Blocked Times giúp bạn ngăn trẻ sử dụng máy tính vào giờ nghỉ ngơi. Dãy màu xanh biểu thị thời điểm được sử dụng. Dãy màu đỏ - biểu thị thời điểm không thể sử dụng được máy tính hoặc Internet.

Chức năng General Internet:

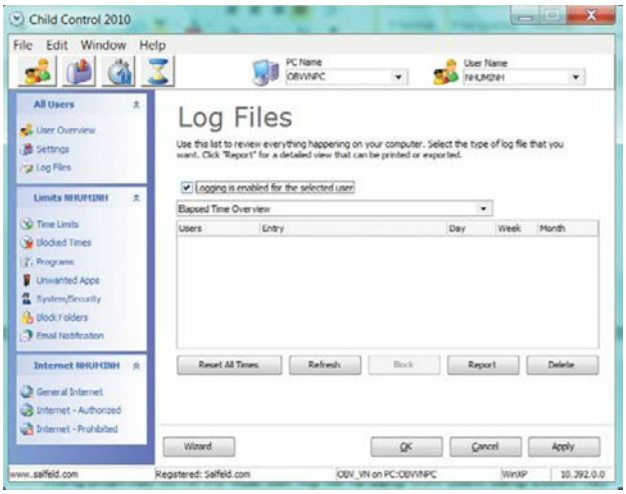


Chức năng lọc các yếu tố độc hại trên Internet, cho phép người thiết lập các quy tắc kiểm soát quá trình làm việc trên Internet bao gồm việc chặn các trang web độc hại, được phép sử dụng các phần mềm chat hay không ? Được phép download về máy không? Đặc biệt chức năng này còn cho phép chặn việc chơi games online trên Internet.

Như trong hình trên, các chức năng bị cấm sử dụng (lọc) khi NHUMINH vào Internet là:

- Không cho phép Chat
- Không cho phép vào các trang khiêu dâm (sex và porno)
- Không cho phép vào các trang hình ảnh bạo lực và hình ảnh vũ khí
- Không cho phép vào các trang không phù hợp lứa tuổi trẻ em.
- Không cho phép vào các trang ma túy , bia rượu
- Không cho phép chơi trò chơi điện tử nói chung hoặc trò chơi trực tuyến (games online).
- Ngăn chặn các phần mềm độc hại (Spyware hoặc hacking).
- Không cho phép tải bất cứ thứ gì về máy tính

Chức năng Log files:



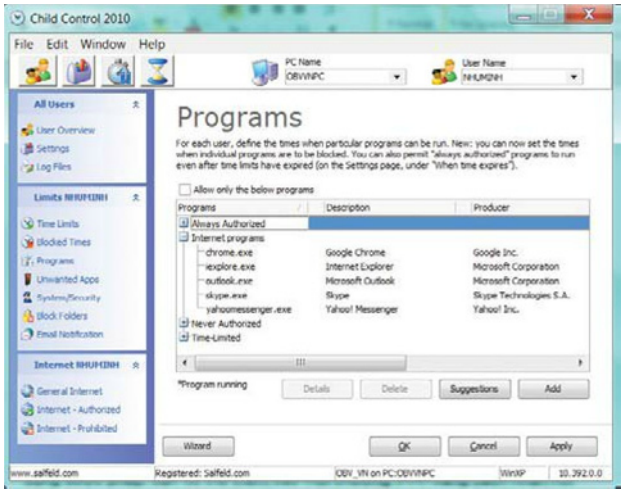
Cho phép phụ huynh xem quá trình sử dụng máy tính của trẻ. Trong phần này có một danh sách bao gồm các loại nhật ký như sau: Elapsed Time Overview (Xem tổng thời gian truy cập của các User trên Windows mà bạn cho trẻ sử dụng, được chia thành Ngày/Tuần/Tháng, qua đó bạn có thể biết chính xác thời gian mà trẻ truy cập), Program Elapsed Time (Danh sách các chương trình mà trẻ sử dụng, nếu bạn không nhớ chính xác các ứng dụng thì trong phần Display bạn có thể chọn hiển thị

theo Name (vd: Vo Lam Truyen Ky) hay EXE (vd: game_y.exe), khi thấy chương trình lạ bạn có thể ngăn lại ngay bằng cách nhấn nút Block), Internet Elapsed Time (Xem thời gian truy cập Internet của trẻ), Event Log Child Control (Tùy chọn này sẽ giúp bạn biết mình hay người có trách nhiệm quản lý trẻ đã tùy chỉnh gì trong chương trình), Web Event Log (Xem lịch sử truy cập Internet của trẻ)...

Trong phần này có hỗ trợ xuất các log file ra dạng CSV (xem bằng Excel) hay dạng txt để bạn tiện lưu lại. Khi muốn đưa các giá trị trở lại ban đầu bạn nhấn nút *Reset All Times*.

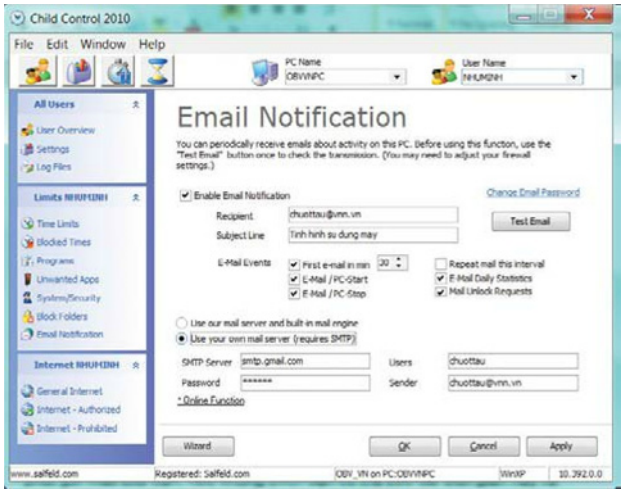
Chức năng Programs:

Giúp ngăn người dùng bắt hợp lệ chạy một chương trình nào đó.



Chức năng Email Notification:

Giúp các bậc phụ huynh đi làm mà vẫn có thể biết tình hình



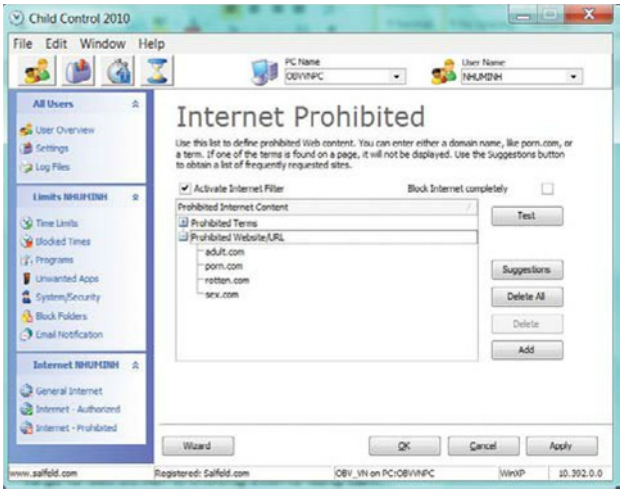
truy cập của trẻ, chương trình sẽ gửi email thông báo tới bạn nhật ký truy cập của trẻ ở nhà theo chu kỳ thời gian được quy định. Mặc định chương trình sẽ 30 phút gửi mail cho bạn, nếu không thích bạn có thể kéo dài thời gian này ra.

Chức năng Internet - Authorized:

Cho phép đặt bộ lọc các danh sách website được phép truy cập hoặc cấm truy cập hoặc truy cập với thời gian nhất định.

Chức năng Internet - Prohibited:

Khóa các website theo từ khóa mà bạn đặt ra, hoặc tên trực tiếp các website mà bạn ngăn không cho trẻ truy cập.



Nhìn chung, phần mềm Salfeld Child Control có cách sử dụng đơn giản, thân thiện với người dùng. SCC có thể đáp ứng được các yêu cầu cơ bản trong quản lý sử dụng máy tính và truy cập Internet của trẻ trong gia đình.

Tuy nhiên, kỹ thuật cũng chỉ là kỹ thuật, điều quan trọng là các vị phụ huynh phải tập cho trẻ thói quen có kỷ luật từ những việc nhỏ nhất. Mong rằng chương trình nhỏ này sẽ giúp các bậc phụ huynh an tâm hơn khi trẻ ở một mình bên máy tính.

Mọi thắc mắc về vấn đề sử dụng xin vui lòng liên hệ email: chuottau@gmail.com.

PHẠM PHÚC THỊNH
Trung tâm tư vấn Nhịp Cầu Hạnh Phúc

HỘP THƯ

HỎI & ĐÁP

Hiện tại mình định đánh giá một game (ra mắt tháng 3/2010) nhưng chưa có lên báo. Mình không biết là mình tự đánh giá về game đó (như cốt truyện, đồ họa...) hay là tham khảo một nguồn nào đó (như Gamespot và có ghi nguồn tham khảo) hay là có một quy luật đánh giá khác. Game này mình chơi hơn 4 tháng rồi nên mình rành. (smhoa – Cộng đồng TGVT)

Bạn hãy tự chấm điểm theo 5 tiêu chí đồ họa, âm thanh, cốt truyện, cách chơi và cảm nhận. Riêng về điểm tổng kết, TGG sử dụng công thức tính riêng.

Máy mình chơi Dragon Age không biết vì sao hình ảnh các hiệu ứng phép thuật hay các ngọn lửa chỉ thấy được những khối vuông mờ mờ. Không biết do VGA yếu hay do cài đặt thiếu phần mềm gì? Mình đang dùng MTXT SamsungR480, Core i5, RAM 4GB, Geforce GT 330. (lightmanh – Cộng đồng TGVT)

Bạn hãy thử nâng cấp thiết lập đồ họa lên mức Medium hoặc High, thiết lập độ phân giải của game giống hoặc gần giống với độ phân giải tối ưu màn hình MTXT.

Máy mình cấu hình Intel Core 2 Duo 2.33 GHz, RAM 4GB, VGA 512 MB ATI X1650. Khi chơi Mafia 2 ở mục Low và độ phân giải 800x600, game chơi khá tốt nhưng hiệu ứng đổ bóng bị nhấp nháy liên tục rất khó chịu. Xin hỏi có cách nào tắt đổ bóng đi hoặc khắc phục được tình trạng này mà không cần phải thay VGA? (hhh10a – Cộng đồng TGVT)

Trong game, tính năng "Shadow Quality" chỉ để được các mức Low > Medium > High. Nếu đã thiết lập đồ họa ở mức Low, bạn hãy thử chỉnh lên Medium xem sao.

Cho em hỏi bo mạch chủ (BMC) P5K SE/EPU hỗ trợ những dòng VGA nào? Có hỗ trợ ATI HD 4600, 4850 hoặc Geforce GF 9600GT không? (hhh10a – Cộng đồng TGVT)

BMC Asus P5K SE/EPU có 1 khe PCIe x16 nên có khả năng hỗ trợ tất cả các card đồ họa sử dụng giao tiếp PCIe x16 v 1.x lẫn 2.x.

Máy em dùng CPU E7500 2.9GHz, RAM 2GB và VGA 250MB onboard. Cấu hình máy như vậy có cần VGA rời để chơi Call of Duty 4: Modern Warfare không? Em nên dùng VGA rời Geforce hay ATI, loại nào thích hợp để chơi game mà giá khoảng 1,5 triệu đồng (hongthai2205 – Cộng đồng TGVT)

Yêu cầu cấu hình tối thiểu của Call of Duty 4: Modern Warfare: CPU AMD 64 3200+/ P4 3,0GHz, RAM 512MB, VGA 256MB NVIADIA Geforce 6600GT / ATI Radeon 1600XT, HĐH Windows Vista/XP. Như vậy bạn sẽ cần dùng VGA rời để chơi được game. Với khoảng 1,5 triệu đồng, bạn có thể chọn dòng card đồ họa sử dụng GPU ATI Radeon HD 5450 hoặc NVIDIA Geforce GT220 hoặc cao hơn 1 chút là dòng card ATI Radeon HD 5550 và NVIDIA Geforce GT240. Lưu ý các thông số quan trọng của card đồ họa là xung nhịp GPU, loại bộ nhớ, dung lượng bộ nhớ và giao tiếp của bộ nhớ đồ họa.

Hiện MTXT của em đang sử dụng Windows 7. Khi dạo 1 vòng qua các diễn đàn thì thấy khá nhiều game không tương thích hoặc crashed. Cách chọn "Compatibility mode" với XP rồi "run as Administrator" trong Properties có luôn hoạt động với mọi game không?

Có nên cài song song thêm Windows XP nữa không? (White Rose – Cộng đồng TGVT)

Các tựa game mới ra hiện nay đều hỗ trợ chạy trên Windows 7. Vấn đề game không tương thích với Windows 7 hầu hết xảy ra với các trò chơi đã ra mắt trước Windows 7. Cách chọn "Compatibility mode" là để chạy game trong môi trường Windows XP trên Windows 7, tuy nhiên không chắc là luôn hoạt động với mọi game. Nếu thường xuyên chơi lại những game phát hành trước kia, bạn nên cài thêm Windows XP.

Em cài trò chơi Real Warfare: 1242 xong, khi nhấp vào biểu tượng trên màn hình thì máy báo "you need to update your video card". Máy em dùng hệ điều hành Windows 7, RAM 4GB, VGA ASUS 512MB mới cài cách khoảng 1 tháng. Xin hỏi làm sao để khắc phục? (billy – Cộng đồng TGVT)

Thông báo này là do game nhận diện phiên bản driver của VGA mà bạn cài đặt trên máy đã cũ. Bạn có thể khắc phục bằng cách gỡ bỏ phiên bản driver cũ và cài đặt phiên bản driver mới cho VGA.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

KHÓ KHĂN TUỔI MỚI LỚN

Tuổi mới lớn là tuổi thực sự chuẩn bị cho cuộc sống trưởng thành. Nếu tuổi thiếu niên trẻ sống có tổ chức, thì khi lớn lên trở thành người nghiêm túc. Nếu cuộc sống thời thiếu niên bừa bãi, không có định hướng thì cuộc sống sau này cũng nhiều khó khăn. Tuổi này cũng là tuổi có nhiều biến đổi nhất so với các giai đoạn khác của cuộc sống, và rất nhiều trẻ bỗng trở nên khó bảo đúng vào giai đoạn này.

Khi con cái không còn biết vâng lời

Khi đứa trẻ bị gọi là "khó bảo" thì không chỉ người lớn gặp khó khăn khi giao tiếp với chúng mà trước hết là chúng cảm thấy khó khăn ngay với bản thân mình. Biểu hiện khó khăn của lứa tuổi này rất đa dạng.

Dưới con mắt người lớn, "khó bảo" có những biểu hiện như:

- Đòi hỏi sự chú ý hoặc tiện nghi, đồ dùng đua theo chúng bạn.

- Mong muốn thể hiện mình, muốn tỏ ra tài giỏi, "sành điệu", có xu hướng thực hiện những hành vi chơi trội, gây sự chú ý nhưng lại chưa ý thức được trách nhiệm cũng như hậu quả của những hành vi đó.

- Không thích bị can thiệp vào việc riêng, luôn có tâm trạng đề phòng, sẵn sàng phủ nhận, hoặc tranh cãi với những góp ý, những nỗ lực chia sẻ kinh nghiệm từ phía người lớn.

- Tỏ ra "trứng khôn hơn vịt", đặc biệt là trong những lĩnh vực công nghệ hiện đại. Từ việc thông thạo một số phương tiện tốt hơn, sẵn sàng đồng nghĩa người lớn với sự lạc hậu.

- Trong khi không còn đặt uy tín của cha mẹ ở vị trí đầu tiên như khi còn bé, cha mẹ bị coi là "ông bà già", thì trẻ tuổi này lại sẵn sàng mạo hiểm vì bạn.

- Mới ngày nào là học sinh giỏi, là niềm tự hào của cha mẹ thì nay bỗng dưng không thích học, tự cho rằng mình có quyền lựa chọn. Sẵn sàng cãi lại, hoặc

lầm lì làm theo ý mình, thậm chí bỏ nhà đi nếu phải nghe cha mẹ "kể lể" nặng nhọc kiếm tiền cho chúng học hành.

Đằng sau sự khó bảo

Tuy nhiên, đằng sau tất cả những nhận xét này chứa đựng một điều là người lớn không hiểu trẻ, không có khả năng thay đổi phong cách giao tiếp với trẻ cho phù hợp với thời điểm trong quá trình trưởng thành của chúng. Nhiều bậc phụ huynh không nhận ra và không chấp nhận những mầm mống của sự trưởng thành (sự tự lập) bắt đầu xuất hiện trong con mình như mong muốn độc lập, tự tổ chức, sắp xếp thời gian biểu sinh hoạt, học tập, vui chơi của mình, tự chọn bạn bè. Tiếp tục áp đặt mong muốn, áp đặt cách ứng xử, cha mẹ có thể khiến trẻ ấm ức, tỏ ra phản kháng, mặc dù trong thâm tâm, chúng hết sức hoang mang. Và đôi khi để tỏ ra đã trưởng thành, chúng bắt chước những hành vi trông ra vẻ người lớn như hút thuốc, uống rượu, quan hệ bừa bãi, từ đó mất hứng thú đối với việc học hành. Những hành vi này lại gây ấn tượng tiêu cực và khiến người lớn phán xét tuổi mới lớn.

Bên cạnh đó còn có những nguyên nhân khác nữa khiến cha mẹ, con cái không hiểu nhau, như:

- Cha mẹ có con tuổi mới lớn cũng thường hay bị chịu ảnh hưởng bởi những nhận xét, thường là tiêu cực về con, nhất là từ nhà trường. Điều này ngăn cản họ nhìn thấy những mặt tích cực của con cái. Cách tổ chức các hoạt động giáo dục ngày nay thường thúc đẩy việc trẻ phải hết sức cố gắng để được thầy cô chú ý đến, để vượt lên người khác. Ví dụ, khi giáo viên đặt câu hỏi, đa số trẻ giơ tay để được gọi đến. Nhưng giáo viên lại chỉ có thể gọi được một trò mà thôi. Vì thế cơ hội để trở thành đứa trẻ được khen là không nhiều, nhưng nhiều trẻ không có cơ hội lại bị cho rằng chưa cố gắng. Và điều này không làm hài lòng cha mẹ. Hóa ra là cha mẹ cũng chỉ quan tâm đến những nhận xét bề ngoài, và chỉ chú ý đến thành tích của con dưới góc nhìn như của giáo viên và như vậy sẽ không tin tưởng con mình. Điều đó khiến trẻ càng cảm thấy xa cách cha mẹ.

- Cách ứng xử mâu thuẫn của người lớn. Một mặt, tiếp tục coi con mình là trẻ con trong khi chúng thật sự đã không còn trẻ con nữa (mặc dù cũng chưa thực sự lớn). Mặt khác, lại đòi hỏi chúng phải xử sự với mình như người lớn (coi con là trẻ con nhưng lại muốn con đối xử với mình theo kiểu hiểu biết của người lớn). Sự trưởng thành của trẻ thể hiện trong việc xây dựng được các mối quan hệ, giao tiếp được với bạn bè cùng trang lứa, trong việc xoay sở được các vấn đề của bản thân lại là những điều người lớn không muốn chấp nhận.

- Một nguyên nhân muôn thuở là cha mẹ không có đủ thời gian dành cho con, chơi với con do không đánh giá đúng tầm quan trọng của những cuộc nói chuyện cởi mở, chân thành với con cái. Khi nghe những câu trả lời của ba mẹ rằng: "Mệt quá, hỏi ba đi!", "Ba đang bận! Lúc khác!", "Học đi, hỏi gì đâu không à!", thì trẻ cho rằng cha mẹ không quan tâm gì đến những vấn đề của chúng. Và chúng phải tự tìm "cách của mình".

Làm thế nào để giữ được sự gắn bó giữa cha mẹ và con cái, để việc lớn lên, trưởng thành không còn khó khăn?

- Hãy dành cho trẻ một khoảng thời gian và không gian tự do nhất định. Đôi khi trẻ cần được trải nghiệm để học trên chính những sai lầm của bản thân.

- Thay đổi cách nhìn nhận và xây dựng lại cuộc sống của mình để có thể có thời gian dành cho con cái. Sẽ rất khó, nhưng điều này thật sự cần thiết. Thời gian dành cho trẻ không chỉ là thời gian chỉ bảo học hành, thời gian lao động dọn dẹp trong gia đình, mà phải có cả thời gian vui chơi, giải trí với nhau. Nếu vốn là những bậc cha mẹ nghiêm khắc, sẵn sàng phạt con mình thì cần phải thay đổi. Phạt, cấm, không cho phép… là những cách nhanh nhất để biến con mình thành kẻ đối đầu. Hãy cho chúng được lựa chọn: "Muốn đi xem phim cuối tuần à? Làm cho xong bài tập đã nhé!"

- Vì ý kiến của bạn bè, hình ảnh của bản thân trong mắt bạn bè đối với trẻ mới lớn là rất quan trọng nên đừng bao giờ chỉ trích, giễu cợt hoặc có những hành động làm tổn thương lòng tự ái của con mình trước mặt bạn bè chúng.

- Nhất thiết phải học được cách nói chuyện với trẻ về những vấn đề thời đại. Sẽ rất tuyệt nếu chính cha mẹ trở thành nguồn cung cấp thông tin cho trẻ, điều này củng cố uy tín và lòng tin của trẻ vào cha mẹ. Đừng bao giờ chê bai "nhạc trẻ", trào lưu mới…, những điều đó có thể không hợp gu của bạn, không "hay ho gì cả" nhưng đó là điều con bạn có thể đang say mê và sẵn sàng bảo vệ.

- Vừa là cha mẹ để dạy bảo, hướng dẫn con, và vừa là bạn của con để trò chuyện, vui đùa, chia sẻ cảm xúc, kinh nghiệm, thậm chí học hỏi từ chúng (ví dụ như những điều liên quan đến công nghệ hiện đại vốn là sở trường của tuổi trẻ).

- Nếu có điều gì đó nhất thiết muốn trẻ chấp nhận thì nên thuyết phục một cách kín đáo, tránh tranh luận trực diện. Tìm cách cho trẻ trải nghiệm để được "tâm phục, khẩu phục". Tranh luận trực diện dễ gây căng thẳng, và mặc dù công nhận người lớn đúng nhưng trẻ vẫn ấm ức vì có cảm giác bị ép.

- Hãy nhớ lại "hồi đó" của mình. Chắc chắn là bản thân mình không thích hễ thấy mặt là bị nhắc nhở, hơi chút là bị mách cô giáo. "Đi vào đôi giày" của con mình để nhìn lại bản thân xem những điều gì trong ứng xử của mình có thể gây bất mãn cho chúng.

Nhiệm vụ không dễ dàng

Cùng con cái trải qua tuổi "khó khăn" này không phải là nhiệm vụ dễ dàng đối với những người làm cha mẹ. Nhưng con cái trưởng thành, độc lập, tự tin đối phó với những thử thách của cuộc sống sẽ là những đền đáp xứng đáng.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

PHIM CHUYỂN THỂ TỪ GAME CHỜ 2011

Giới truyền thông toàn cầu đã bàn tán xôn xao về nhiều tựa phim bom tấn được chuyển thể từ game.

Lost Planet

Bộ phim chuyển thể của Lost Planet, tựa game hành động đình đám của Capcom năm 2007, đã được đề cập từ đầu năm 2009. David Hayter, nhà viết kịch bản của các bộ phim như X-Men, Watchmen đồng thời tham gia lồng tiếng cho nhân vật Solid Snake trong dòng game Metal Gear Solid, đã viết một số kịch bản sơ khởi cho bộ phim Lost Planet, mô tả bối cảnh cũng như mở rộng nội dung phim từ cốt truyện chính trong game. Chịu trách nhiệm sản xuất là hãng phim nổi tiếng Warner Bros., và cha con nhà sản xuất phim danh tiếng Avi và Ari Arad (The Incredible Hunk và Iron Man) cũng tham gia dự án chuyển thể này. Bộ phim Lost Planet dự tính ra mắt vào năm 2011.

Metal Gear Solid

Bộ phim về siêu biệt kích Solid Snake đã được nhà thiết kế Hideo Kojima xác nhận vào năm 2006, nhưng quá trình sản xuất của nó vẫn khá lận đận và chưa được hé lộ chính thức. Đã có hai đạo diễn được "đồn đại" trở thành người chỉ đạo cho bộ phim Metal Gear Solid là Kurt Wimmer (nổi danh qua Equilibrium) và Paul Thomas Anderson (There Will Be Blood), và cả vai nam chính Solid Snake cũng được giao cho "người dơi" Christian Bale. Kịch bản của bộ phim đã được David Hayter (lồng tiếng cho Snake trong game) soạn thảo, nhưng vẫn chưa thấy hãng phát hành Konami đả động đến việc thực hiện bộ phim. Đến tháng 1 năm nay, bộ phim Metal Gear Solid đã chính thức bị hoãn sản xuất vô thời hạn. Trong khi chờ đợi bộ phim chuyển thể chính thức về cuộc phiêu lưu của Solid Snake, bạn có thể thưởng thức các bộ phim do fan thực hiện, mà gần nhất là series MGS: Philanthropy do một nhóm sinh viên và nhà làm phim người Ý sản xuất.

Mortal Kombat

Tựa game song đấu đình đám của Midway đã từng được đưa lên màn bạc trước đây và có chất lượng khá tốt. Và nay, bộ phim về những đấu sĩ siêu cấp này lại một lần nữa được tái sản xuất với kịch bản được viết bởi Oren Uziel, người từng thực hiện kịch bản cho bộ phim ngắn Mortal Kombat: Rebirth phát hành hồi tháng 6 năm nay. Bộ phim mới về Mortal Kombat sẽ có nội dung không liên quan đến Rebirth và dự định ra mắt vào năm 2011.

Onimusha

Onimusha là dòng game hành động lấy chủ đề samurai khá thành công của Capcom. Sau phiên bản đầu tiên phát hành năm 2001, Onimusha đã được dự định đưa lên phim vào năm ngoái với kịch bản được thực hiện bởi Christophe Gans,

người từng thực hiện Brotherhood of the Wolf và một kịch bản chuyển thể từ game khá thành công khác là Silent Hill. Bộ phim Onimusha được đầu tư kinh phí 70 triệu USD, và nam diễn viên điển trai Takeshi Kaneshiro (Kim Thành Vũ) một lần nữa vào vai chính là anh chàng samurai Samanosuke. Tuy nhiên, một biến cố ngoài dự tính về phía nhà sản xuất đã khiến bộ phim về chiến binh Onimusha phải hoãn đến năm 2011. Nhà sản xuất của Onimusha đồng thời cũng là nhà sản xuất của The Imaginarium of Dr. Parnassus, và khi bộ phim này bị hoãn do nam diễn viên chính Heath Ledger mất, lịch trình sản xuất của Onimusha cũng bị ảnh hưởng theo. Tuy nhiên, bộ phim vẫn được ấn định ra mắt vào năm 2011.

Splinter Cell

Đầu tiên, hãng Paramount đã mua bản quyền dòng game hành động bí mật của Ubisoft để làm phim, nhưng dự án này đã nhanh chóng dừng lại ngay sau khi bản quyền được chuyển sang cho Dreamworks. Viacom, công ty mẹ của Paramount, đã mua lại Dreamworks và cuối cùng bộ phim Splinter Cell lại được xúc tiến sản xuất lại. Thông tin về bộ phim không được tiết lộ nhiều lắm, và một kịch bản do Stuart Beatie (viết kịch bản game Halo: Reach) soạn đã bị rò rỉ vào năm 2009. Splinter Cell là một trong những dòng game hành động chủ lực của Ubisoft, và hãng cũng khá thoải mái trong việc hỗ trợ một bộ phim dựa trên dòng game của mình đưa vào sản xuất. Phim Splinter Cell hiện tại chưa ấn định ngày ra mắt.

Tomb Raider

Dòng game phiêu lưu Tomb Raider đã được đưa lên màn bạc hai lần và đạt được những thành công đáng kể. Năm 2009, phần 3 của bộ phim Tomb Raider cũng đã được hãng Warner Bros. xác nhận, với bối cảnh thực tế và xoáy vào nhân vật Lara Croft nhiều hơn. Angeline Jolie sẽ không vào vai Lara quen thuộc mà thay vào đó là một diễn viên hoàn toàn mới. Bộ phim thứ ba về "Mộ cổ" vẫn chưa ấn định ngày ra mắt, nhưng với việc đào sâu nội dung và nhân vật Lara Croft khi còn trẻ, đây sẽ là tựa phim hứa hẹn đáng xem nhất dành cho các fan của nữ bá tước.

Uncharted

Sony đã thúc đẩy việc thực hiện bộ phim chuyển thể từ tựa game hành động phiêu lưu Uncharted của mình từ rất lâu. Bộ phim đã được dự định ra mắt vào năm 2011, với công tác đạo diễn thuộc về David O. Russell, người từng rất thành công qua bộ phim Three Kings. Tuy nhiên, bộ phim đang trong giai đoạn thỏa thuận với một đạo diễn mới cũng như dàn diễn viên chủ chốt cho Uncharted. Xét về mặt kịch bản, Uncharted có tiềm năng trở thành một bộ phim phiêu lưu đỉnh cao mà không cần dựa vào danh tiếng do tựa game tạo dựng. Theo Sony, bộ phim này đã được sản xuất hơn 2 năm nay.

Warcraft

Warcraft được xem là một trong những thương hiệu lớn nhất của Blizzard, và việc dòng game này được đưa lên màn bạc là một điều không quá ngạc nhiên. Bộ phim về thế giới Warcraft sẽ do đạo diễn Sam Raimi, người từng thành công qua Evil Dead và các bộ phim Spider-Man. Ngoài ra, bộ phim Warcraft còn được cấp cho một kinh phí "cực khủng" với 220 triệu USD để thực hiện. Với hơn 11 triệu người chơi WoW hiện tại, bộ phim Warcraft hứa hẹn một thành công rất lớn về mặt tài chính. Về mặt nội dung, kinh nghiệm về thể loại phim hành động, kinh dị và thần thoại của Sam Raimi đảm bảo cho Warcraft một cốt truyện và tình tiết cực kì hấp dẫn và đậm chất điện ảnh.

CẨM TÚ

ENGINE
SỰ PHÁT TRIỂN & ÁP LỰC ĐỔI MỚI

Kể từ khi EA mua Renderware từ Criterion (2004), lĩnh vực engine (còn gọi là middleware) vẫn còn trong thời kỳ phát triển non trẻ. Sáu năm sau, thị trường engine đã có những chuyển biến rất lớn.

Với những khái niệm cụ thể lần lượt định hình, engine bước vào một trạng thái đổi mới liên tục, và những công ty cung cấp engine bắt đầu vẽ ra ranh giới phân biệt họ với những công ty dịch vụ phần mềm khác. Các tên tuổi như Criterion và Epic đã xây dựng nên hướng đi mới cho engine rất chắc chắn với những mục tiêu, định hướng rõ ràng.

Engine dần tiếp cận với các nhà phát triển từ khoảng 5 năm trước, khi các tựa game bắt đầu đòi hỏi những kỹ thuật phức tạp. Khi đó những nhà phát triển game đã nhận ra rằng engine không chỉ để nâng cao hiệu quả, hay làm cho trò chơi thú vị hơn, mà là để giải quyết toàn bộ những vấn đề kỹ thuật mà họ gặp phải. Và những sản phẩm engine đã được kiểm nghiệm của bên thứ 3 giúp giải phóng đội ngũ nhân viên, không còn vướng mắc vào việc tìm giải pháp kỹ thuật, tập trung vào sáng tạo nội dung, cách chơi lẫn nét mới lạ cho game.

Sự thành công của engine trong việc gây nên ảnh hưởng lớn đến các nhà làm game chủ yếu đến từ khả năng đáp ứng được những gì mà họ muốn. Theo ông Richard Hackett, giám đốc kỹ thuật Blitz Games Studios, sự thay đổi rõ rệt nhất ở thị trường game khi sử dụng engine là thay đổi được áp lực và tốc độ phát triển sản phẩm, vì bản chất của sự triển khai engine là nhằm cung cấp các công cụ cho việc phát triển nhanh chóng. Khả năng biên tập trên hệ thống điều khiển và các công cụ đồ họa tích hợp theo thời gian thực giúp các nhà thiết kế và họa sĩ có thể làm việc hiệu quả hơn. Còn ông Thorsten-Tobias Heinze, giám đốc sản phẩm Periscope Studios – hãng sở hữu engine âm thanh Psai, xác nhận engine ngày càng trở nên quan trọng khi thời gian phát triển bị thu hẹp bởi khả năng tài chính và mục đích thiết kế game. Ông này tiết lộ nhóm kỹ sư phát triển engine có thể toàn tâm toàn ý vào việc xây dựng engine như một nhóm R&D (nghiên cứu và phát triển) quan trọng. Ngay cả ở Nhật Bản vốn có truyền thống tự phát triển (in-house development), nay các nhà phát triển game cũng đã bắt đầu hướng đến engine.

Với nhiều người, việc phát triển trí thông minh nhân tạo AI là một trong những engine thú vị nhất bởi luôn sản sinh những công nghệ mới. Trước đây, AI được hiểu đơn giản là chỉ làm nhiệm vụ tìm đường và đóng vai trò "cỗ máy" điều khiển di chuyển. Ông Andreas Gerber, tổng giám đốc Xaitment (www.xaitment.com) chia sẻ từng phải ngồi lại thảo luận với khách hàng để xác định đúng nhu cầu của khách hàng vì họ cho rằng quá lãng phí khi dùng engine AI Xaitment. Sau đó chia nhỏ sản phẩm Xaitment nguyên bản ra thành các gói riêng biệt như hệ thống di chuyển, mạng lưới bao phủ, AI cho NPC, hệ thống quản lý AI…, rồi cung cấp những gì mà khách hàng cần. Một engine AI khác là Havok AI (www.havok.com) hiện cũng được sử dụng nhiều trong các game trực tuyến nhiều người chơi.

Trong khi các dòng engine đồ họa, vật lý được quảng bá rầm rộ (xem thêm bài "Những game engine thương mại phổ biến nhất", ID: G0806_93), thì engine âm thanh xuất hiện khá im lặng. Periscope Studio (www.periscopestudio.de) đã đầu tư vào lĩnh vực này với sản phẩm Psai. Theo giới thiệu, Psai là giải pháp cho sự sáng tạo và kiểm soát các mối xúc cảm trong game bằng âm nhạc. Một công cụ sẽ giúp các nhà biên soạn tạo ra các điệu nhạc tùy theo mục đích giao tiếp, sau đó Psai sẽ cung cấp giao diện để kết nối bản nhạc với tình huống trong game. Hay engine âm thanh FMOD (www.fmod.org) của công ty Firelight Technologies đang muốn gây tiếng vang ở mảng game trên điện thoại di động và mạng xã

hội Facebook. FMOD hỗ trợ PS3, Xbox 360, Wii, iPhone, iPad và Android. FMOD cũng đã được chào hàng đến EA, một "ông lớn" trong làng phát triển game thế giới.

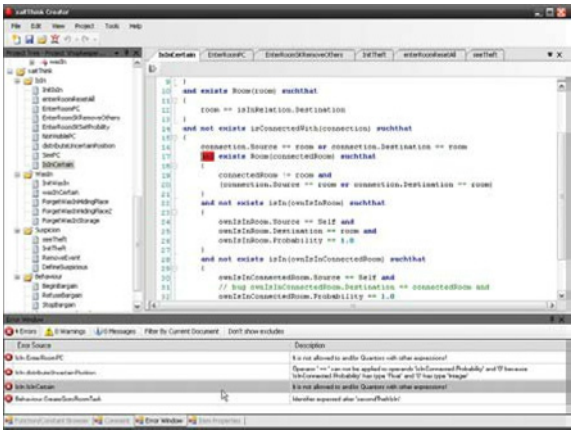
Hiện nay thị trường phát triển game nhỏ và độc lập là đối tượng chủ yếu của các công ty cung cấp engine, nhất là lĩnh vực engine cho các thiết bị di động và trò chơi trực tuyến trên trình duyệt web. Được như thế bởi lẽ engine ngày càng tiến triển và bổ sung thêm nhiều đặc trưng, cho phép người ta làm nhiều việc hơn với các công cụ mà không cần phải dấn sâu vào khía cạnh nền tảng kỹ thuật. Chỉ cần có ý tưởng là người ta sẽ có thể hiện thực hóa ngay thành sản phẩm cụ thể bằng engine. StoneTrip là một ví dụ điển hình. Công ty này hiện đang triển khai nền tảng ứng dụng thân thiện cho engine ShiVa 3D của họ, và công bố đây sẽ là engine đầu tiên cho phép phát triển game 3D cho iPad, Android và Palm webOS. Mặt khác, chính mảng game trên điện thoại di động và mạng xã hội hiện đang khiến các nhà cung cấp engine đặt ra câu hỏi liệu sản phẩm của họ có đáp ứng được những đổi mới công nghệ về phần cứng lẫn phần mềm, như đa chạm, gia tốc, máy quay và lập thể 3D. Một số yếu tố kỹ thuật như dung lượng bộ nhớ tối đa được hỗ trợ, tuổi thọ pin… cũng ảnh hưởng đến engine. Một khi tụt hậu trong cuộc đua giá trị công nghệ, chính các nhà cung cấp engine sẽ phải trả giá rất cao.

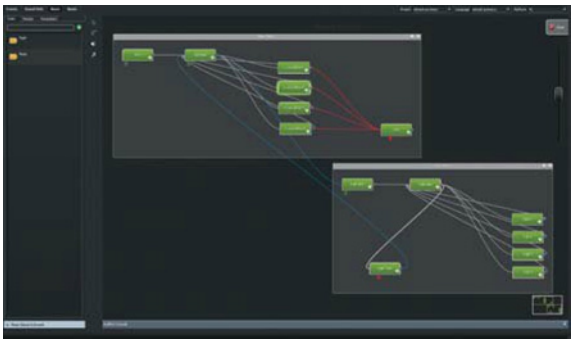
Dĩ nhiên game trên điện thoại di động và mạng xã hội không phải là mảng duy nhất thu hút sự chú ý của các nhà cung cấp engine dù số lượng người chơi game gia tăng rất nhiều. Sự xuất hiện của các công nghệ điều khiển mới cho game, như PlayStation Move của Sony và Kinect của Microsoft, cũng tạo ra không ít thách thức và cơ hội. Sự thách thức dường như chưa hết bởi sẽ còn có nền tảng đa lõi của Intel, song lại mở ra cơ hội cho những công ty muốn đi tắt đón đầu công nghệ, nếu xác định được nhu cầu và bắt đầu ngay từ bây giờ. Cùng với "canh bạc" đa lõi của Intel, phát huy tiềm năng của lập thể 3D sẽ là đặc trưng của các engine trong tương lai ở mọi lĩnh vực đồ họa, bao gồm cả game lẫn các quá trình mô phỏng.

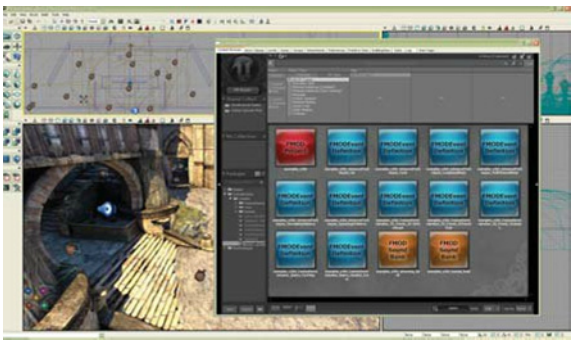
Một giải pháp engine ứng dụng nền tảng đa lõi và 3D hiệu quả sẽ chưa thể khai sinh nếu chưa đủ lượng thay đổi về cấu trúc và mã lệnh, ít ra cũng phải tập trung đầu tư vào công nghệ mới để kịp đưa ra những giải pháp kỹ thuật tích hợp vào sản phẩm hiện có, nếu không sẽ bị chính công nghệ mới đào thải. Điều nguy hiểm là các công ty cung cấp engine nhỏ sẽ khó đạt đến điểm cuối vì họ sẽ tốn nhiều tiền hơn cho việc đảm bảo tính tương thích với sự bùng nổ công nghệ, thay vì chỉ cần làm cho sản phẩm cũ tốt hơn. Công ty nào có thể thích ứng tốt và giữ chân được khách hàng thì sẽ thành công.

Cùng với áp lực từ nền kinh tế thế giới, đã có nhiều studio buộc phải đóng cửa hoặc sa thải nhân viên hàng loạt, làm nảy sinh vấn đề tìm giải pháp để tạo ra những trò chơi chất lượng cao mà ít rủi ro, cần lượng nhân sự ít hơn và tổng chi phí thấp hơn. Các dự án phát triển game ngắn hơn và yêu cầu chi phí ít hơn sẽ giúp engine đặt chân vào dễ dàng hơn. Tuy nhiên, mục đích cuối cùng mà các nhà phát triển game tìm kiếm ở engine vẫn là sự giải thoát về thời gian nhằm tập trung vào sự sáng tạo.

HOÀNG KIM





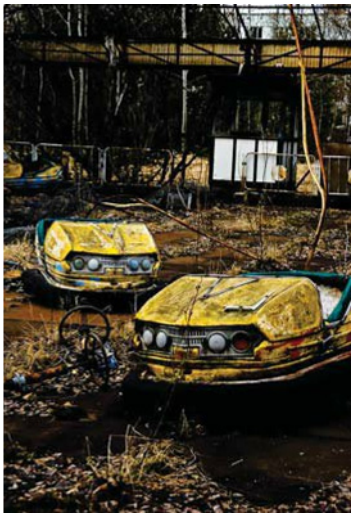


VỤ NỔ CHERNOBYL & ĐỀ TÀI HẠT NHÂN TRONG GAME

Hầu hết chúng ta từng nghe về thảm họa Chernobyl xảy ra vào thứ 7, ngày 26/04/1986, lúc 1:23:58 sáng giờ địa phương khi nhà máy điện nguyên tử Chernobyl ở Pripyat, Ukraina (khi ấy còn là một phần của Liên bang Xô Viết) bị nổ. Đây được coi là vụ tai nạn hạt nhân trầm trọng nhất trong lịch sử, đồng thời rất khó để kiểm kê chính xác số người đã thiệt mạng trong tai nạn này, gây khó khăn cho việc thống kê danh sách nạn nhân. Mặt khác, tầm ảnh hưởng để lại trong phạm vi rất rộng nên hầu như không thể có bất kì thống kê đầy đủ nào. Có hai giả thuyết chính thức xung đột với nhau về nguyên nhân gây tai nạn. Giả thuyết đầu tiên được đưa ra vào tháng 8/1986, chỉ buộc tội những người điều hành nhà máy điện. Giả thuyết thứ hai do Valeri Legasov (một nhà khoa học nổi tiếng của Liên Xô trong lĩnh vực hóa học vô cơ, một thành viên Viện Hàn lâm Khoa học Liên Xô, giữ chức giám đốc ủy ban điều tra thảm họa Chernobyl) ủng hộ, được đưa ra năm 1991, coi nguyên nhân vụ tai nạn do những yếu kém trong thiết kế lò RBMK, đặc biệt ở các thanh điều khiển. Cả hai giả thiết này đều được nhiều nhóm ủng hộ, gồm cả các nhà thiết kế lò phản ứng, những người điều hành nhà máy điện Chernobyl, và chính phủ. Một số chuyên gia độc lập hiện nay tin rằng không một giả thiết nào trong số hai giả thiết trên hoàn toàn chính xác. Tuy nhiên, việc xác định lỗi có lẽ không còn quan trọng bằng việc khắc phục hậu quả mà thảm họa này gây ra.

Hiện tượng tan chảy hạt nhân gây ra một đám mây phóng xạ lan rộng tới Nga, Belarus, ngoài ra còn thêm những vùng khác tại châu Âu như một phần Thổ Nhĩ Kỳ, Moldova, Litva, Phần Lan, Na Uy, Thụy Điển, Áo, Cộng hòa Séc, Cộng hòa Slovak, Slovenia, Thụy Sĩ, Đức, Italia, Pháp (gồm cả đảo Corsica) và Anh. Những người công nhân tham gia vào quá trình cứu chữa, dọn dẹp sau tai nạn được gọi là "thành viên đội xử lý", nhận những liều phóng xạ cao. Theo các ước tính của Liên Xô, khoảng từ 300.000 tới 600.000 thành viên đội xử lý tham gia vào việc sơ tán một vùng rộng 30 km quanh lò phản ứng, nhiều người trong số họ vẫn đi vào khu vực này trong thời gian hai năm kể từ vụ tai nạn. Thảm họa này phát ra lượng phóng xạ lớn gấp 400 lần so với quả bom nguyên tử được ném xuống Hiroshima và Nagasaki. Như vậy, số người bị ảnh hưởng có thể lên đến hàng triệu người, những di chứng để lại về sau cũng nguy hại như chất

Chính vì ảnh hưởng nặng nề, nên thảm họa Chernobyl đã được lồng ghép và lấy ý tưởng cho rất nhiều trò chơi, thuộc nhiều thể loại. Trong đó, không ít trò chơi thành công.



độc da cam ở Việt Nam. Vấn đề của nhà máy Chernobyl được khắc phục .bằng 200 mét bê tông hàn kín mặt lò phản ứng, nơi xảy ra thảm họa và các tòa nhà điều hành; di chuyển tất cả dân chúng khỏi tầm ảnh hưởng phóng xạ.

Chính vì ảnh hưởng nặng nề, nên thảm họa Chernobyl đã được lồng ghép và lấy ý tưởng cho rất nhiều trò chơi, thuộc nhiều thể loại. Trong đó, không ít trò chơi đạt rất nhiều thành công, dĩ nhiên kết quả khả quan đó được đầu tư rất công phu, chứ không phải do cái mác Chernobyl. Đáng kể nhất có lẽ phải nhắc đến dòng game "S.T.A.L.K.E.R ", trải qua rất nhiều phiên bản nhưng địa điểm khai thác chính vẫn không thay đổi. Bạn sẽ cùng nhân vật chính tham quan những địa điểm rất nổi tiếng được mô tả một cách chân thực như: nhà máy Chernobyl, các tòa nhà chung cư gần nhà máy, sân bay… Môi trường cực kì rộng lớn, chi tiết của "S.T.A.L.K.E.R" cộng với gameplay mở khiến người chơi có cảm giác giống như đang trực tiếp quan sát, tìm hiểu mọi ngóc ngách của thành phố. Những rừng thông, bạch dương đặc trưng nơi đây hay những đồng cỏ úa màu vì phóng xạ để lại trong tâm trí bạn một ấn tượng khi nhớ đến nơi này. Bạn cũng sẽ không quên được cái cảm giác lo sợ khi phải thảy "ốc vít" về những nơi nghi vấn có lượng phóng xạ quá cao, gây nguy hiểm cho nhân vật. Những sinh vật đột biến trong trò chơi tuy chỉ mang tính chất hư cấu nhưng sự thật ở Chernobyl cũng có một số biến đổi. Chẳng hạn, thực vật biến đổi, phát triển trái quy luật, loài cá có kích thước lớn hơn bình thường, một số người Việt Nam từng tham gia học tập, làm việc tại Kiev (thủ đô Ukraina) vào thời gian này khi trở về nước tóc bạc rất sớm, tỷ lệ sinh con gái khá cao…

Thành công gần đây nhất đến với Call Of Duty Modern Warfare, khi công bố những đoạn clip so sánh thực tế với những phân đoạn trong trò chơi, khiến không ít người chơi ngạc nhiên pha lẫn thích thú về sự đầu tư công phu của đội ngũ thiết kế. Những bức tranh được sơn vẽ đang bong tróc dần do thời gian, hồ bơi trong khu liên hợp, chiếc đu quay khổng lồ tại công viên chưa và sẽ không bao giờ mở cửa (công viên chưa sử dụng thì đã xảy ra thảm họa), những bức áp phích với hình ảnh búa liềm để lại ít nhiều cảm xúc, giống như thời gian ở đây ngừng trôi. Một số nơi xuất hiện các biển báo giao thông nhưng bạn sẽ ngạc nhiên vì không thấy con đường nào cả, đơn giản vì thời gian đã xoá hẳn dấu tích của một vài tuyến giao thông. Những tòa nhà cao tầng xây dựng với một kiến trúc duy nhất, thậm chí có chiều cao tương đương với nhau, đặc trưng của những khu tập thể thời Xô Viết. Sân bay nơi những chiếc MI-8 của quân đội Xô Viết vẫn được giữ nguyên, chiến công hào hùng mà chúng và những người phi công thời bấy giờ đã làm (đổ hàng tấn cát và đất đá lấp lại lò phản ứng đang rò rỉ) đến bây giờ vẫn còn được những người biết đến ghi nhớ. Đồ dùng vài thứ còn khá nguyên vẹn, sự lộn xộn xuất hiện ở khắp nơi biểu hiện việc di tản vội vàng, tất cả đều mang lại một cảm giác rất Chernobyl. Nếu "S.T.A.L.K.E.R" mang lại cho bạn một cảm giác hồi hộp, lo sợ thì Call Of Duty Modern Warfare thiên về khía cạnh hào hùng. Bạn sẽ vượt qua rất nhiều nguy hiểm, lúc thì phải ẩn nấp dưới lớp cỏ để tránh cả trung đội đối phương, khi thì phải cõng đồng đội thoát khỏi nguy hiểm…

Còn rất nhiều trò chơi sẽ và tiếp tục khai thác về Chernobyl, nhắc lại thảm họa này mang theo rất nhiều đau thương. Tuy nhiên cũng như sự kiện hai quả bom nguyên tử thả xuống Hiroshima và Nagasaki, chúng không ngừng nhắc nhở loài người về thảm họa hạt nhân, về tham vọng của một vài cá nhân, một vài quốc gia hay đơn giản chỉ là sự bất cẩn đôi khi gây ra hậu quả nghiêm trọng đến không ngờ. Hy vọng khi một trò chơi nào nhắc tới thảm họa hạt nhân chỉ có duy nhất một cái tên Chernobyl xuất hiện trong trí tưởng tượng của người chơi, chứ không còn thêm tên một thảm họa nào tương tự như vậy nữa!

VŨ QUANG

MỘT VÀI THỦ THUẬT CỦA STARCRAFT II

Starcraft II đã tạo nên một cơn sốt đối với những người yêu thích thể loại game chiến lượt thời gian thực (RTS) ngay từ khi chưa ra mắt với một trong những bản Beta tỉ mỉ "bậc nhất", với hàng chục bản vá nhằm đem lại sự cân bằng và cảm giác hứng khởi nơi người chơi. Đến thời điểm hiện tại, đã hai tháng trôi qua sau sự kiện ra mắt đình đám trên toàn thế giới, nhưng Starcraft II vẫn rất "nóng", đặc biệt là trên mạng lưới Battle.net 2.0 tiên tiến. Nếu bạn mới bắt đầu đến với Starcraft II (SC II) thì một vài chú ý nho nhỏ dưới đây sẽ hoàn toàn không thừa chút nào. Trong bài này, người viết giới thiệu một vài thủ thuật hữu dụng vào đầu game, giúp những bạn mới chơi có thể nhận được những điểm đầu tiên quí giá trong bảng xếp hạng.

Thủ thuật Protoss

Proxy Gate

Nếu đã từng biết đến chiến thuật Proxy Gate (xây dựng nhà quân gần với căn cứ đối phương để thực hiện đánh sớm) trong Brood War thì với SC II, thực hiện Proxy Gate còn dễ dàng và nhanh chóng hơn rất nhiều. Trong SC II, Nexus của Protoss sở hữu một trong những khả năng đáng sợ nhất: Chrono Boost và khi kết hợp cùng Proxy Gate tại những map mà chỉ có hai vị trí mở đầu, đôi khi đối thủ của bạn sẽ hoàn toàn "trở tay không kịp".

Cách thực hiện rất đơn giản: ngay thời điểm đầu game, hãy cho một Probe di chuyển đến vị trí gần với căn cứ đối phương, thậm chí một nơi nào đó khuất bóng ngay trong căn cứ và xây Pylon tại đó ngay khi có đủ 100 mineral. Khi có 9/9 Probe, tích đủ 300 mineral dành cho hai nhà Gateway và sau thời điểm hoàn thành Gateway, liên tục dùng Chrono Boost để sản xuất Zealot. Chiến thuật này đặc biệt hữu dụng nếu thực hiện được với những người chơi Protoss theo dạng "tech" hay Terran (nếu bạn có thể "đột nhập" được vào căn cứ của họ) trong thời gian đầu game và thậm chí là cả Zerg trong một vài map nhỏ.

Bốn WarpGates

Hiện tại đây là một trong những BO (Build Order - thứ tự xây dựng) phổ biến dành cho Protoss bởi khả năng tấn công sớm cũng như cân bằng chiến thuật. Thứ tự xây dựng như sau:

9 Pylon
10 Chrono boost 2 workers
12 Gateway
12 Chrono boost 2 workers
13-14 Assimilator
16 Pylon
18 Cybernetics Core
18 Assimilator (càng sớm càng tốt)

Ngay sau khi có được 50 gas, bạn hãy nâng cấp khả năng WarpGate cho Gateway, và số lượng Gateway nên là 4 vào thời điểm đầu game. Với 4 WarpGate, chỉ cần một Probe xây dựng Pylon là bạn có thể đưa quân đến khắp nơi trên bản đồ. Nếu như không thể rush, chiến thuật này cũng có thể phát triển theo các hướng khác với High Templar, Dark Templar hoặc các đơn vị hạng nặng từ Robotic Facility.

Lưu ý: Kĩ năng Force Field (tạo vật chắn) của Sentry rất hữu dụng vào đầu game khi có thể chống Terran hoặc Zerg rush.

Thủ thuật Terran

Ba Barracks

Chiến thuật 3 Barraks, giống như 4 Warpgates của Protoss, vừa giúp bạn có được một lượng quân tương đối để có thể kết thúc trận đấu nhanh chóng vào đầu game, vừa có thể phát triển ra thành các nhánh khác nhau tùy thuộc vào tình hình trận đấu. BO của chiến thuật này như sau:

10 Supply Depot
12 Barracks
14 Supply Depot (Wall in – bao kín căn cứ để đối phương không thể vào)
15 Refinery
16 Scout
17 Marine
17 Orbital Command
17 Tech Lab (từ Barrack đầu tiên)
17 Supply Depot
18 Barrack thứ hai
18 Marauder
20 Barrack thứ ba
20 Supply Depot
24 Reactor tại Barrack thứ hai

26 Supply Depot

Đặt đạo cho 3 Barracks và sản xuất theo thứ tự: 2 Marauder, 2 Marine. Sau khi nâng cấp Concussive Shells (bắn chậm) cho Marauder cùng Stimpack, hãy thực hiện đợt tấn công đầu tiên, cùng phát triển cho căn cứ của mình tùy theo tình hình.

1-1-1

1-1-1 có nghĩa là 1 Barrack, 1 Factory và 1 Starport. BO của chiến thuật này giống với 3 Barrack ở giai đoạn đầu, chỉ khác là tại thời điểm supply là 20, bạn sẽ xây lần lượt 1 factory cùng 1 starport sau đó. Trước đó, hãy xây dựng Reactor hoặc Techlab và dùng khả năng bay của công trình để đổi với Factory hoặc Starport. Chiến thuật 1-1-1 đòi hỏi người chơi phải liên tục scout để tránh bị rush quá sớm.

Khi đối đầu với Zerg, có thể lên sớm Helion cùng Viking để quấy rối, tiêu diệt Drone cùng Overlord vào thời gian đầu game. Còn khi phía bên kia chiến tuyến là một người chơi Protoss thì việc kết hợp Tank, Marauder Marine hoặc chỉ đơn thuần là "bộ ba" Marauder, Marine cùng Medivac cũng đem lại hiệu quả cao.

Thủ thuật Zerg

Vẫn giống như trong BW, Zerg sở hữu số quân cực kì đông đảo cùng khả năng dồn ép đối phương từ sớm đặc biệt với Baneling cùng Roach. Dưới đây là hai trong số những chiến thuật phổ biến đầu game của Zerg.

Roach fast rush:

Roach có khả năng hồi máu và di chuyển khi độn thổ, đặc biệt lợi hại khi quấy rối cũng như phá hủy bất ngờ căn cứ đối phương.

10 Overlord

10 3 drones (sau khi Overlord hoàn thành)

13 Spawning Pool

12 2 drones

14 Extractor

13 2 drones

15 Overlord

15 Queen

17 Zergling

18 Roach Warren

17 Drone

19 Inject Larva (càng sớm càng tốt)

19 2x Roach

21 1x Roach

22 4x Roach

Sau khi số supply lên 35, hãy mở rộng sang mỏ thứ hai và đều đặn xây dựng quân đội. Chiến thuật này có lợi là đem lại khả năng phát triển thành nhiều nhánh khác nhau, như Multalisk hay kết hợp với Hydralisk.

Baneling Rush

Baneling Rush đặc biệt hữu dụng khi đối đầu với Terran ở thời điểm ban đầu, chống lại Wall-in rất tốt. Tuy nhiên, điều khiển Baneling phá hủy mục tiêu hợp lý đòi hỏi kĩ năng Micro khá tốt nếu như không muốn "thí quân" vô nghĩa.

9 Overlord

14 Gas

14 Spawning Pool

15 Overlord

16 Zergling Speed

16 Queen

18 8 Zerglings

22 Baneling's Nest

23 Overlord

23 Zergling thứ 10.

Hãy luôn tập trung Baneling vào các mục tiêu như Supply Depot để phá Wall-in của Terran. Sử dụng Baneling tương đối mạo hiểm nếu Terran phòng thủ tốt và dùng chiến thuật 1-1-1 để phản công bởi Helion chính là khắc tinh của Zergling cũng như Baneling.

TRƯỜNG XUÂN

VÒNG ĐỜI CỦA MỘT TỰA GAME

Bài viết này cung cấp thông tin tổng quan về vòng đời của 1 tựa game từ lúc còn "thai nghén" đến khi được phát [illegible] đó bạn sẽ có thể phần [illegible] việc của những nhà phát triển game, một công việc tưởng chừng nhẹ nhàng nhưng [illegible] khăn và

Sau khi "phá đảo" một tựa game hay và cảm thấy rất hài lòng với nó, có bao giờ bạn tự hỏi rằng tại sao người ta lại nghĩ ra được những ý tưởng tuyệt vời như thế và họ đã hiện thực sản phẩm ấy như thế nào? Hoặc bạn là một người có niềm đam mê cực lớn và luôn ấp ủ giấc mơ tham gia thiết kế nhiều trò chơi độc đáo nhưng lại không biết nên bắt đầu từ đâu.

Thiết lập môi trường phát triển (development workstation)

Đây là bước đầu tiên mà các hãng game dù quy mô lớn hay nhỏ đều trải qua. Trước khi bắt tay vào việc tạo hình cho đứa con tinh thần của mình, họ phải chuẩn bị các nguyên liệu cần thiết và đủ để đảm bảo quá trình phát triển của họ diễn ra một cách suôn sẻ nhất. Việc này cũng giống như muốn xây một ngôi nhà thì bạn cần phải có đất để đào móng và tiền để trang trải các chi phí phát sinh vậy. Những yếu tố cần thiết đó bao gồm hệ thống quản lý và lưu trữ mã nguồn, cơ chế sao lưu phiên bản game và một loạt các công cụ khác (chẳng hạn như bản vẽ, compiler, editor, engines…). Sau khi mọi thứ đã sẵn sàng, nhân lực sẽ được rải đều trong các bộ phận và bắt đầu thực hiện chuyên môn của mình dưới sự điều hành của một hay nhiều nhà sản xuất (producer).

Ý tưởng và bản thiết kế (idea & documentation)

Giai đoạn này quyết định đến 70% kết quả thành bại của một tựa game và nó được chia thành nhiều bước nhỏ, tiêu biểu như sau:

- Đầu tiên các ý tưởng cơ bản như thể loại, bối cảnh, cốt truyện… sẽ được hình thành. Sau đó dựa trên các ý tưởng đã có họ sẽ phải tiếp tục xây dựng các yếu tố cấu thành nên lối chơi của game bao gồm: hình tượng nhân vật chính, chủng loại và chức năng của kẻ đối phương, hệ thống thứ tự và nội dung các màn chơi…

- Đội ngũ kĩ thuật viên xác định engine cần sử dụng: quy định cách thức nhân vật di chuyển và tương tác với các thành phần trong game, cơ chế điều khiển nhân vật, góc nhìn, nguyên tắc lưu và tải game (bất cứ nơi nào hay theo save point)…

- Các họa sĩ phác thảo sơ bộ những hình ảnh đầu tiên của game (tuyến nhân vật, ngoại cảnh, giao diện game, hiệu ứng khác…).

- Biên tập viên về âm thanh chọn ra công nghệ cần sử dụng gồm: định dạng âm (mp3, wav, midi…), đơn hay đa âm (single/multiple sound), chuẩn nén âm nếu cần thiết.

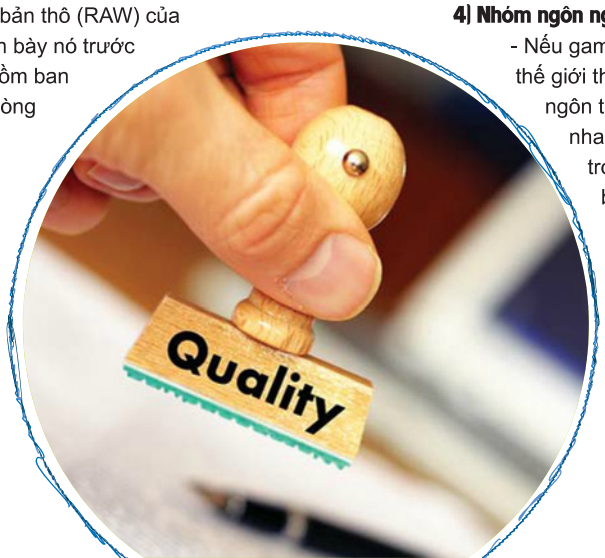
- Liên hệ và trao đổi, mua bán bản quyền sử dụng tên tuổi, sản phẩm của các hãng khác trong game (thường thấy nhất ở các thể loại game đua xe như Need For Speed, GTR…), quyền phát hành…

Tất cả được tổng hợp thành một bản kế hoạch (Documentation) gồm đầy đủ chi tiết các bước để trình lên cấp trên (Head Quarter hay các cấp General Manager). Sau khi được duyệt, các bộ phận sẽ dựa theo document này để bắt đầu phát triển tựa game tương ứng.

Những "mẻ bê tông" đầu tiên (prototype engine).

Các lập trình viên, họa sĩ, biên tập viên âm thanh sẽ phối hợp cùng nhau để cho ra một bản thô (RAW) của game và một lần nữa trình bày nó trước mặt hội đồng thẩm định gồm ban giám đốc, đại diện của phòng kinh doanh, marketing…

Toàn bộ ý kiến đóng góp từ các phía sẽ được ghi nhận để cải thiện game nhằm đạt được chất lượng cao nhất và phù hợp với tiêu chí của công ty cũng như từng thị trường tiêu thụ tương ứng.



Giai đoạn phát triển thực sự (actual phase).

Nhân lực cho dự án phát triển game được phân thành 6 nhóm chính hoạt động song song với nhau.

1) Nhóm lập trình viên (LTV - Programmers)

- Nhiệm vụ của họ là chuyển hóa những dòng chữ kỹ thuật khô khan trên giấy thành các khối mã lệnh để biên dịch và chạy trên máy tính.

- Cải tiến, hoàn thiện engine của game.

- Cài đặt toàn bộ các chức năng chủ đạo như lối chơi (gameplay), màn chơi, tương tác mạng (qua Internet, Wifi, LAN hay bluetooth…)

- Cài đặt các chức năng phụ gồm hệ thống trợ giúp và hướng dẫn (help & tutorial), tùy chọn thiết lập thuộc tính của game (options)…

- Tích hợp hình âm, các chương trình quảng cáo (promotions), các ràng buộc bản quyền hay những ứng dụng từ phía thứ ba như mạng xã hội, engine đồ họa...

- Cho ra các bản alpha, beta (chạy trên máy ảo Emulator hoặc thiết bị thật như PC, console, handheld, điện thoại di động…) và chuyển đi kiểm định.

2) Nhóm họa sĩ thiết kế (Artists, Designers)

- Chịu trách nhiệm vẽ các thành phần đồ họa trong game như biểu tượng, ngoại hình nhân vật, hệ thống menu, hình nền, phong cảnh, hiệu ứng ánh sáng, dựng hình 2D hoặc 3D…

- Có nơi gộp chung, nhưng có nơi lại tách biệt rõ ràng chức năng của Artists và Designers khi Artists chỉ chuyên về mặt hình ảnh, còn Designers lo việc sắp xếp các hình ảnh đó, xây dựng cấu trúc màn chơi, đảm bảo chúng phù hợp với tất cả các hệ máy mà game hỗ trợ.

3) Nhóm biên tập âm thanh, phim ảnh (Sound Producers, Editors...)

- Sáng tác các đoạn nhạc nền cùng hiệu ứng âm thanh trong game. Họ sẽ phải chỉnh sửa liên tục cho đến khi chúng ăn nhập với môi trường cũng như thể loại của trò chơi.

4) Nhóm ngôn ngữ (Language Team)

- Nếu game được phát hành tại nhiều thị trường trên thế giới thì nhóm này sẽ chịu trách nhiệm biên dịch ngôn từ trong game sang các ngôn ngữ khác nhau. Họ có thể tổng hợp tất cả các ngôn ngữ trong cùng một game hoặc chia ra mỗi phiên bản game một ngôn ngữ cố định.

5) Nhóm quản trị chất lượng (Quality Assurance, Testers...)

- Tiến hành chơi và tìm ra những lỗi game theo tiêu chí được quy định trước.

- Phản hồi kết quả về cho lập trình viên khắc phục và chờ đợi họ gửi phiên bản kế tiếp.

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**

- Một khi game đã phần nào đạt được trạng thái "ổn" – hầu hết người chơi bình thường có thể hoàn thành cả trò chơi mà không gặp bất cứ lỗi nặng nào đáng kể, các tính năng hoạt động khá trơn tru… - thì bộ phận quản trị sẽ phát tín hiệu PASS về cho các Producer để game có thể chuyển sang giai đoạn hậu kì.

6) Nhóm quản lý (Producers, Project Managers...)

- Kết nối các nhóm với nhau, tạo mọi điều kiện cho họ làm việc để đảm bảo sản phẩm có chất lượng tốt và hoàn thành đúng hạn.

Hậu kì (final touches)

Phòng kinh doanh, marketing sẽ làm mọi thứ để quảng bá thông tin về game sắp ra mắt. Nhiều hãng nước ngoài còn mạnh dạn chuyển game cho các trang web đánh giá game nổi tiếng để họ trải nghiệm trước và nếu đạt kết quả tốt thì đó là một bước đệm có tính chất cực kì thuận lợi cho sản phẩm của công ty.

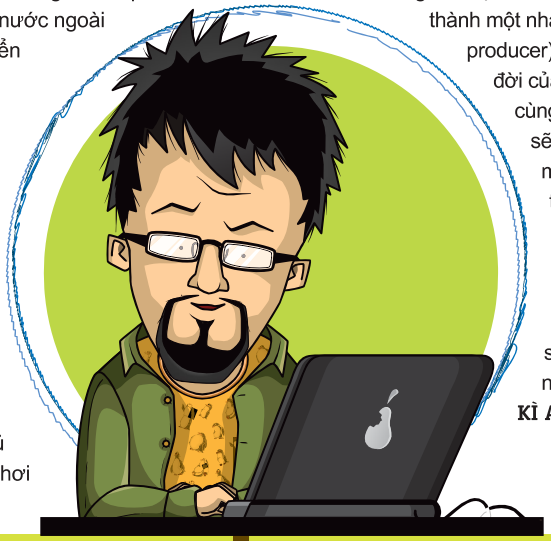
Các công ty lớn có thể thuê hẳn một nhóm game thủ chuyên nghiệp để chơi trước và đưa ra ý kiến về sản phẩm của họ. Những vấn đề còn tồn tại sẽ được nhanh chóng khắc phục nếu kịp thời gian và đến đây thì phiên bản chính thức của game đã sẵn sàng.

Phát hành và cập nhật (release and upgrade)

Một khi thời cơ chín muồi, các hãng sẽ trực tiếp tiến hành bán game hoặc phân phối về các đại lý. Sau đó bộ phận hỗ trợ khách hàng sẽ ghi nhận phản hồi từ phía người dùng, chuyển cho đội ngũ phát triển thực hiện sửa chữa các sai sót phát sinh và tung ra các bản vá (patch, hotfix…), các bản cập nhật chứa một số đặc tính mới của game do trước đó chưa kịp tích hợp hoặc để theo kịp thị hiếu từng thị trường.

Kết luận

Với bối cảnh ngành game cạnh tranh khốc liệt hiện nay, để kịp ra sản phẩm nhằm cạnh tranh với đối thủ đòi hỏi nhân viên các hãng game làm việc với cường độ gấp rưỡi, thậm chí gấp đôi thời gian chuẩn 8 tiếng một ngày. Vì thế game không đơn thuần chỉ là công cụ giải trí, nó còn là một sản phẩm tiêu tốn rất nhiều sức lực và trí óc của cả một tập thể, nên thay vì cáu gắt khi chưa hài lòng thì bạn hãy đóng góp ý kiến của mình để nhà phát triển có thể cho ra một tựa game khá hơn trong tương lai. Mặt khác, nếu bạn có ý muốn trở thành một nhà sản xuất game (game producer) thì việc hiểu rõ vòng đời của một tựa game là vô cùng cần thiết, vì chính bạn sẽ là người phải kiến thiết một môi trường làm việc thông suốt giữa các nhóm, quản lý quỹ thời gian hợp lý và đảm bảo tiến trình sáng tạo game diễn ra một cách suôn sẻ và đạt hiệu quả cao nhất.



KÌ ANH

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

PHIẾU **THĂM DÒ Ý KIẾN** BẠN ĐỌC

TẠP CHÍ THẾ GIỚI GAME – Game và Giải trí

HẠN CHỐT NHẬN PHIẾU 15/11 2010

ĐỂ PHỤC VỤ BẠN ĐƯỢC TỐT HƠN, RẤT MONG BẠN DÀNH ÍT PHÚT ĐIỀN THÔNG TIN DƯỚI ĐÂY:

Về nội dung

1 Mục ưa thích nhất của bạn:

❑Dòng Chảy Game
❑Giới Thiệu
❑Sắp Phát Hành
❑Game Cũ Mà Hay
❑Phần Cứng
❑Trợ Giúp
❑Sân Game

2 Theo bạn TGVT-Thế Giới Game nên có thêm mục mới nào(vui lòng liệt kê):

. . . . . .

3

CHUYÊN MỤC	ĐIỂM (5: xuất sắc 4: tốt 3: khá 2: trung bình 1: kém)					NỘI DUNG				
	5	4	3	2	1	Dễ hiểu	Phong phú	Thiết thực	Nên tăng trang	Nên giảm trang
Tin thế giới										
Tin trong nước										
Dòng chảy game										
Giới thiệu										
Sắp phát hành										
Game cũ mà hay										
Phần cứng										
Trợ giúp										
Sân game										

Về thiết kế

4 Mục ưa thích nhất của bạn về thiết kế:

❑Dòng Chảy Game
❑Giới Thiệu
❑Sắp Phát Hành
❑Game Cũ Mà Hay
❑Phần Cứng
❑Trợ Giúp
❑Sân Game

5

MỤC	THEO BẠN, TGVT-THẾ GIỚI GAME CẦN CẢI TIẾN			
	Tựa bài	Phông chữ	Hình ảnh	Bố cục
Bìa tạp chí				
Dòng Chảy Game				
Giới Thiệu				
Sắp Phát Hành				
Game Cũ Mà Hay				
Phần Cứng				
Trợ Giúp				
Làm thế nào				
Sân Game				

6 Bạn đã đọc TGVT-Thế Giới Game từ khi nào?

❑Mới đọc ❑1 năm ❑2 năm ❑Trên 5 năm ❑Trên 10 năm

7 Mức độ đọc TGVT-Thế Giới Game của bạn:

❑Đều đặn hàng tháng ❑Thỉnh thoảng ❑Khi cần mới đọc ❑Rất ít khi

8 Bạn có TGVT-Thế Giới Game bằng cách:

❑Đặt dài hạn ❑Tự mua lẻ ❑Nhờ người khác mua ❑Mượn đọc
❑Đọc tại công ty ❑Khác: . . . . . .

9 Nếu bạn mua lẻ TGVT-Thế Giới Game thì thường mua ở đâu?

❑Nhà sách ❑Sạp báo dọc đường ❑Cửa hàng vi tính ❑Khác: . . . . . .

10 Theo bạn, giá bán lẻ TGVT-Thế Giới Game như hiện tại (15.000đ/quyển) **là:**

❑Quá rẻ ❑Rẻ ❑Bình thường ❑Đắt ❑Quá đắt

11 Những yếu tố nào sau đây giúp bạn quyết định mua tạp chí (có thể chọn nhiều yếu tố)**:**

❑Giá ❑Nội dung phong phú, hữu ích cho việc giải trí lành mạnh
❑Giúp bạn cập nhật thông tin về các sản phẩm/dịch vụ giải trí mới và hay trong nước
❑Giúp bạn cập nhật thông tin về các sản phẩm/dịch vụ giải trí mới và hay ngoài nước
❑Trình bày đẹp mắt

12 Trước khi quyết định mua tạp chí, bạn thường xem:

❑Chủ đề trang bìa ❑Trang mục lục ❑Xem lướt nội dung ❑Khác(ghi rõ): . . . . . .

13 Ngoài tạp chí TGVT-Thế Giới Game, bạn còn đọc những tạp chí CNTT nào sau đây:

❑TGVT-PCW B ❑TGVT-PCW A ❑Thời báo vi tính Sài Gòn ❑eCHIP
❑Thế giới @ ❑Tin học & Đời sống ❑Làm bạn với máy tính
❑Khác: . . . . . .

14 Bạn vui lòng cho biết hiện tại tạp chí nào bạn đang đọc thường xuyên nhất

(không nhất thiết phải là tạp chí CNTT): . . . . . .

15 Ý kiến đóng góp khác của bạn cho tạp chí

(nếu không đủ chỗ để góp ý, bạn có thể viết trên trang giấy khác và đính kèm phiếu này hay email đến game@pcworld.com.vn):

Nội dung: . . . . . .
Hình thức, thiết kế: . . . . . .
Khác: . . . . . .
. . . . . .

16 Bạn thích đọc TGVT- Thế Giới Game dưới hình thức nào?

❑Tạp chí in ❑Đọc tại www.pcworld.com.vn ❑Đọc tại www.thegioigame.vn ❑Cả hai ❑bản điện tử (e-magazine)

17 Nếu TGVT-PCW VN xuất bản đĩa DVD hàng năm cho các ấn phẩm gồm TGVT-PCW A, B, Thế Giới Game, bạn sẽ mua:

❑A ❑B ❑Thế giới game

Cơ cấu giải thưởng

1 giải nhất: 1 máy tính xách tay
tương đương **15 triệu VNĐ**

2 giải nhì: Mỗi giải một điện thoại di động
tương đương **10 triệu VNĐ**

3 giải ba: Tặng phẩm
tương đương **5 triệu VNĐ/giải**

10 giải khuyến khích: Tặng phẩm tương đương 1 triệu VNĐ/giải và một trong bốn ấn phẩm TGVT **miễn phí trong 12 tháng**.

Phiếu hợp lệ là phiếu

- Được điền đầy đủ và chính xác mục "**Thông tin về bạn**" để tiện liên lạc và phát thưởng (nếu trúng giải).
- Được gửi về địa chỉ tòa soạn trước ngày **15/11/2010** (tính theo dấu bưu điện).
- Bản sao không có giá trị

Công bố những bạn may mắn trúng thưởng

Kết quả rút thăm sẽ được công bố trên **www.pcworld.com.vn** sau ngày **06/12/2010**.

Cảm ơn ý kiến đóng góp của bạn. Chúc bạn may mắn!

Thông tin về bạn:

Họ & Tên*: ..... Số CMND* hoặc Thẻ HS/SV*: .....

Địa chỉ* : ..... Email: .....

Tuổi: ❑Dưới 20 tuổi ❑20-29 ❑30-39 ❑40-49 ❑50-59 ❑Từ 60 trở lên **Giới tính:** ❑Nam ❑Nữ

Bạn là: ❑Lãnh đạo (Giám đốc/P. GĐ) ❑Kỹ sư/Kỹ thuật viên về CNTT ❑Người dùng văn phòng ❑Gia đình ❑Sinh viên

❑Học sinh ❑Khác (vui lòng ghi rõ): .....

Bạn vui lòng cho biết công ty của mình thuộc loại hình doanh nghiệp nào: ❑Công ty tư nhân ❑Công ty nhà nước ❑Công ty liên doanh

❑Công ty 100% vốn nước ngoài ❑Khác: .....

Bạn kết nối Internet qua: ❑ADSL ❑Cáp quang ❑Quay số ❑Khác (vui lòng ghi rõ): .....

Bạn sử dụng Internet của: ❑VDC ❑FPT ❑Viettel ❑Saigon Postel ❑Truyền hình cáp ❑Khác (vui lòng ghi rõ) .....

Nhãn hiệu các thiết bị bạn đang sử dụng:

Bộ xử lý: .....Card màn hình:.....Card âm thanh: ..... Bo mạch chủ:.....

Màn hình: CRT ..... LCD: ..... Loa:.....Điện thoại di động: .....

Máy chơi game chuyên dụng (console): ..... Máy chơi game chuyên dụng cầm tay: .....

Máy giải trí cầm tay (MP3/MP4/Multimedia player):..... Bàn phím: .....

Chuột: ..... Tay game (gamepad): ..... Miếng lót chuột:.....

Bạn vui lòng cho biết thường tiếp xúc với các hình thức phương tiện truyền thông nào:

❑Báo ❑Tạp chí ❑Chương trình tivi ❑Chương trình trên truyền hình cáp ❑Chương trình radio ❑Internet Khác (ghi rõ):.....

Gấp theo đường kẻ này

Tài trợ Bạch Kim

VDC

Kingston TECHNOLOGY
kingston.com/vietnam

Tài trợ Bạc:

DrayTek

Genius Live with Ideas

Gấp theo đường kẻ này

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Không cần dán tem

70C 0706-011SG

Kính gửi: **TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM**
ITAXA House, Lầu 4 - 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM

BẢN SAO KHÔNG CÓ GIÁ TRỊ

HALO

Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

HOT THÁNG 9

Mua Tại HALO Trúng Ngay Nano

Nhanh Chân Rinh Quà

5 iPod Shuffle & 3 iPod Nano đang chờ bạn...

TƯ VẤN, THIẾT KẾ MỞ PHÒNG GAME

PLAYSTATION 3, XBOX360

Phiên Bản 160GB & 320GB

PES 2011

PRO EVOLUTION SOCCER

Dự Kiến Có Mặt Ngày 30/09/2010

Đặt Hàng Ngay Giá Ưu Đãi

+Tặng Poster Pes 2011 Cực Đẹp

Playstation Move

Chơi Game Theo Phong Cách Mới PS3

KINECT

Mua Máy NintendoWii

Tặng Ngay Ổ Cứng 160GB

XBox360 Slim 4GB

Đời Mới Nhất - Giá Không Đổi

Thế Hệ iPod Mới Nhất Đã Có Tại HALO

Macbook - iMac - Macpro

iPod Touch Gen 4

iPod Nano

iPod Shuffle

82-84 Pasteur - Phường Bến Nghé - Quận 1 ĐT: 08-39141494 08-39144998 Email: sales@haloshop.vn